

ISSN.0295-5814
MICROS MSX
INFORMATIQUE GRAND PUBLIC
SPÉCIAL MUSIQUE
DOSSIER MSX3
+ SPÉCIAL ÉTÉ
PASCAL CONTRE BASIC
LES NOUVEAUX MODÈLES MSX2
CONCOURS SONS ET PROGRAMMES
N° 6
22 Francs
M-2404-6-22 F
Juillet-Août 1986 - Suisse : 7,00 FS - Belgique : 169 FB

Philips

MICRO INFORMATIQUE

VG 8235 : LA REPONSE SYSTÈME

La réponse système Philips, est une offre globale qui comprend :

- L'ordinateur VG 8235 (256 K RAM dont 128 vidéo, lecteur intégré de disquettes),
- Un moniteur monochrome (VS 0040),
- 4 logiciels sur disquettes (traitement de texte et gestion de fiches, ces deux programmes sont interactifs - création graphique et MSX-DOS).

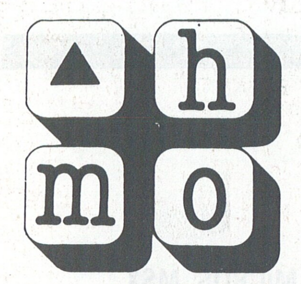
Prix public indicatif au 6/06/86 : 5 990F TTC.

- L'ordinateur VG 8235 (256 K RAM dont 128 vidéo, lecteur intégré de disquettes),
- Un moniteur couleur (VS 0070) haute résolution,
- 4 logiciels sur disquettes (traitement de texte et gestion de fiches, ces deux programmes sont interactifs - création graphique et MSX-DOS).

Prix public indicatif au 6/06/86 : 7 790F TTC.







home micro ordinateur

2,rue de l' ALOUETTE 59100 ROUBAIX tel.: 20.73.14.82

MSX : LE STANDARD DE L'AVENIR



Configurations

Ordinateurs PHILIPS MSX 1	
VG 8020 - moniteur monochrome	2290 F
VG 8020 - moniteur couleur	3490 F
VG 8020 - moniteur monochrome - lect. de disquettes 360 Ko	4490 F
VG 8020 - moniteur couleur - lecteur de disquettes 3'1/2 360 Ko	5990 F



MSX 2

VG 8235 - moniteur monochrome - iect de disquettes 360 Ko	5990 F
VG 8235 - moniteur couleur - lecteur de disquettes 3'1/2 360 Ko	7790 F
VG 8235 seul	4490 F
Les versions VG 8235 sont livrées avec 3 logiciels sur disques, (traitement de texte, Gestion de fiches, Outils graphique)	
Ordinateur CANON MSX 1 V 20 64k avec cordons	990 F

Ordinateurs SONY MSX 1 HB-501 F magnétophone intégré	1990 F
Ordinateur CANON MSX 2 HB-F500F disquette 720 Ko intégré ..	6990 F
Ordinateur SPECTRAVIDEO MSX 1 SVI 738 disquette 360 Ko intégre 40 et 80 colonnes avec moniteur monochrome	5990 F

Périphériques

Lecteur de disquettes CANON 720 Ko	3290 F
Lecteur de disquettes PHILIPS 360 Ko.	2790 F
Imprimante PHILIPS VW 0020 80 col..	1990 F
Imprimante PHILIPS VW 0030 80 colonnes qualité courrier	2990 F
Imprimante SEIKOSHA 80 colonnes qualité courrier....................................	3850 F
Imprimante thermique CANON T 22 80 c....	1890 F
Table traçante SONY..........................	1690 F
Extension mémoire 64 K PHILIPS	450 F
Lecteur de cassettes SV 668	370 F
Moniteur monochrome PHILIPS BM7502..	999 F
Moniteur couleur PHILIPS CM 8521	2570 F
Moniteur couleur PHILIPS CM 8535 moyenne définition compatible IBM	3290 F
NOUVEAU Machine à écrire autonome CANON S70 interfaçable série et parallèle..............	2990 F

Accessoires MSX

Cassettes audio C15 par 5	40 F
Disquettes BASF 3'5 SF/DD par 10 ...	350 F
Disquettes BASF 3'5 DF/DD par 10 ..	450 F
Boite de rangement 40 Dis.avec serrure.	168 F
Poignée QUICKSHOT II MSX...........	120 F
Poignée CANON VJ 200	169 F
Poigné HYPER SHOT	169 F
Track Ball THE CAT	550 F

Logiciels Educatifs

Calcul (cartouche)............................	240 F
Lire vite et bien (cassette).................	179 F
Géographie (cassette)	179 F
Anglais 1 (cassette)........................	195 F
Anglais 2 (cassette).........................	195 F
Eddy 2 logiciel de dessin (cartouche).	290 F
Graphic Master logiciel de dessin (car)	395 F
Print Lab reproduit sur imprimante Les dessins de Graphic Master (cart) ..	395 F

Initiation au Basic volume 1 (cassette)	179 F
Initiation au Basic volume 2 (cassette)	179 F
Dialogue avec une sauterelle (cassette)	179 F
Je Compte (cassette).........................	179 F
MSX Logo PHILIPS (cartouche)........	970 F
Monkey Academy (cartouche)	199 F
Musix composer votre musique (cassette)	155 F
KATUVU (cassette)	149 F
Mue profiter du synthé incorporé (cart)	290 F
Cartoon graphisme (cassette)	179 F

Logiciels Utilitaires

Tex traitement de texte (cassette)	300 F
Aackotex (cassette - disquette).........	550 F
Odin assembleur désassembleur (cas.)..	295 F
Ordidactic initiation à l'assem. (cas)....	245 F
Minicalc (cassette)	295 F
Mx base CANON (cassette)	250 F
Mx stock CANON (cassette)	250 F
Mx calc CANON (cassette)	250 F
Mx stat (cassette)	250 F
Mx graph (cassette)	250 F

Jeux Cartouches

Super billard	199 F
Hole in one	199 F
Hole in one professionnel	240 F
Roller ball	240 F
Mister chin	199 F
Space attack	199 F
Eggerland	240 F
Track and field 1	199 F
Track and field 2	199 F
Tennis	240 F
Hyper sport 1	199 F
Hyper sport 2	199 F
Hyper sport 3	240 F
Yie ar kung fu 2	240 F
Ping pong	240 F
Road fighter	240 F
Circus charly	199 F
Comic bakery	199 F
Athletic land	199 F
Antartic adventure	199 F
King Valley	240 F
Soccer	240 F
Hyper rally	240 F
Pippols	240 F
Super snake	199 F

BON DE COMMANDE à envoyer à HOME MICRO ORDINATEUR 6,rue de l'ALOUETTE 59100 ROUBAIX

NOM	JE COMMANDE :	COUT	REGLEMENT
PRENOM	....	....	
ADRESSE	....	....	CHEQUE BANCAIRE ....
LIEU-DIT	....	....	CCP ....
C. POST	....	....	
VILLE	PORT GRATUIT TOTAL TTC	....	SIGNATURE ....

MICROS MSX N° 6

MICROS MSX
PUBLICATION SPECIALISÉE
EDITEE PAR MIEVA PRESSE

REDACTION - ADMINISTRATION
ABONNEMENTS - SIEGE SOCIAL
95, RUE DES MOINES, 75017 PARIS
TEL. (1) 42.63.56.56

MIEVA PRESSE
« MICRO IMAGE ELECTRONIQUE VIDEO ACTUALITE PRESSE » EST UNE SARL AU CAPITAL DE 2 000 F
N° DE SIRET : 332890888
CODE APE : 5120
ISSN.0295-5814
DEPOT LEGAL A PARUTION
COMMISSION PARITAIRE EN COURS

DISTRIBUTION
NMPP

PUBLICITE
IZARD CREATIONS
66, RUE ST HELIER, 35000 RENNES
TEL. 99.31.64.73
DIRECTEUR DE LA PUBLICITE :
PATRICK SIONNEAU
ASSISTANTE DE PUBLICITE :
FABIENNE JAVELAUD

DIRECTRICE DE LA PUBLICATION
VERONIQUE MINSKY-KRAVETZ

ADMINISTRATION
GEORGES GONNOT

COMITE DE REDACTION
DANIEL MARTIN, ERIC MINSKY-KRAVETZ, ERIC VON ASCHEBERG

REDACTEUR EN CHEF, PHOTOS ET MAQUETTE
ERIC MINSKY-KRAVETZ

REDACTEUR EN CHEF ADJOINT
ERIC VON ASCHEBERG

CONSEILLER ET REDACTEUR TECHNIQUE
DANIEL MARTIN

REDACTION
PASCAL COURTEHEUSE, JEAN-FRANCOIS BALAINE, CHRISTOPHE HACHERDOL, FRANCOIS GARROUSTE, ANNE BALTHASART, LAURENT KNOLL, FREDERIC LAUDET

SECRETAIRE DE REDACTION, SERVICE ABONNEMENTS ET V.P.C
CORINNE MONGUILLON

CONSEILLER ARTISTIQUE ET ILLUSTRATIONS
LAURENT CARDON

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
GERARD MASSE ET ALAIN HUGUES

CORRESPONDANT FRANCE-NORD ET PAYS-BAS
PATRICK WIBAUT

CORRESPONDANTS BELGIQUE
DANIEL MARTIN ET DANIEL DEFEIJT

ONT COLLABORE A CE NUMERO
VINCENT DOMELIER, ERIC MADRANGE J.W. DE LANGE, PASCAL STAIGRE, LAURENT ITTI, JEAN-PIERRE ABRIAL, FREDERIC MARSOT, R. PETITJEAN, GILLES PAPADOPOULOS, M. P. POMMIER

IMPRIMERIE
DURAND, 9, RUE DU MARECHAL-LECLERC
28600 LUISANT

ATTENTION ! MICROS MSX A CHANGE D'ADRESSE
Nouvelle adresse : **95, rue des Moines, 75017 PARIS**
(Métro Brochant)
Le téléphone reste le même : 42.63.56.56

MICROS MSX est la revue en langue française de la norme MSX adoptée par plus de vingt fabricants mondiaux.

JUILLET-AOUT 1986

SOMMAIRE

CONVENTIONS

Voici quelques conventions spécifiques au Magazine MICROS MSX :
FF ou **F** complète un prix en Francs français.
FB confirme un prix en Francs belges.
Les notes attribuées à l'occasion des tests sont sur 20. Il en résulte les appréciations globales suivantes :

Nul = 0, 1, 2, 3	**Ordinaire** = 4, 5, 6, 7
Moyen = 8, 9, 10, 11	**Bon** = 12, 13, 14
Très Bon = 15, 16, 17	**Excellent** = 18, 19, 20

LES 2 NOUVEAUX HITS DE KONAMI ! GOONIES / NEMESIS 230 F (en cartouche)

CREDIT CREG IMMEDIAT
FACILITE VIDEOTROC
CARTES DE CREDIT

JEUX D'ACTION

	K7	D	C
OH MUMMY	75 F		
OH NO	49 F		
OH SHIT	95 F	145 F	
OLE	175 F		
PANIC JUNCTION	75 F		
PASTFINDER	120 F		
PIPPOLS			230 F
PITFALL II	120 F		
PUNCHIE	95 F		
PYRO-MAN	125 F		
RIVER RAID	120 F		
ROLLERBALL (flipper)			230 F
RUNNER★	140 F		
SCENTIPEDE	49 F		
SCION			230 F
SENJYO			230 F
SHARK HUNTER	95 F		
SKY JAGUAR			230 F
SKRAMBLE		165 F	
SPACE BUSTER	95 F		
SPACE RESCUE	75 F		
SPACE WALK	49 F		
SPOOKS & LADDERS	75 F		
STAR VENGER	95 F		
STOP THE EXPRESS	75 F		
SUPER COBRA			160 F
SWEET ACORN	95 F		
TIME CURB★	125 F	145 F	
TIME PILOT			160 F
THE HEIST	120 F		
THE WAY OF THE TIGER	125 F		
TRAFFIC★			230 F
TURMOIL	49 F		
VALKYR★	95 F		
XYZOLOG	95 F		
ZIPPER	49 F		
ZOIDS	95 F		

JEUX D'ACTION/ AVENTURE

	K7	D	C
ALIEN 8	120 F		
BATTLE OF MIDWAY	125 F		
CHOPLIFTER			230 F
FLIGHT DECK	155 F	199 F	
GUNFRIGHT	120 F		
KING'S VALLEY			230 F
KNIGHTLORE	120 F		
MAGICAL KID WIZ★			230 F
MIDNIGHT BROTHERS★			230 F
NIGHT SHADE	120 F		
PAY LOAD			230 F
RAID ON BUNGELING BAY			230 F
SPECIAL OPERATIONS	95 F		
SORCERY	110 F		

JEUX D'AVENTURE

	K7	D	C
L'AFFAIRE VERA CRUZ	165 F		
BUSTER BLOCK	75 F		
COCO IN THE CASTLE	75 F		
DETECTIVE (MSX II)★		NC	
EMERALD ISLE	95 F		
DARKWOOD MANOR	95 F		
LE GESTE D'ARTILLAC	245 F		
L'HERITAGE★	165 F	315 F	
HYDLIDE (MSX 2)★		290 F	
MANDRAGORE	245 F		
MAYHEM	95 F		
MEURTRE SUR L'ATLANTIQUE★		NC	
MUTANT MONTY	95 F		
OMEGA PLANETE INVISIBLE	245 F		
RED MOON	95 F		
RETURN TO EDEN	125 F		
THE DIARY OF ADRIAN MOLE	125 F		
THE HOBBIT	179 F		
WORM IN PARADISE	125 F		
ZAKIL WOOD	95 F		

COMPILATIONS

	K7	D	C
COMPILATION 1	159 F	195 F	
BOARD GAMES (4 jeux)	75 F		
COMPUTER HITS (6 jeux)	99 F		
SUPER JEUX PSI (50 jeux)	149 F		

EDUCATIFS BASIC

	K7	D	C
CUBE INITIATION AU BASIC (4 K7 + manuel)	295 F		
DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE	179 F		
INITIATION AU BASIC I OU II	179 F		
FORMATION AU BASIC SONY I OU II	189 F		
MICROPROCESSEUR	189 F		
ORDIDACTIC★	250 F		

EDUCATIFS

	K7	D	C
ANGLAIS I OU II	195 F		
DEUTSCH WURMCHEN★	165 F		
FARM KIT ★			230 F
GEOGRAPHIE	179 F		
LIRE VITE ET BIEN	179 F		
LOGO			890 F
LOS GUSANITOS★	165 F		
MASTERVOICE WORDSTORE	155 F		
MX DISSERT PHASE I OU II	249 F		
ORTHOCRACK	185 F		
PEDAGOGIA I A VI	145 F chaque		
STAR SEEKER (astronomie)	115 F		

GRAPHISME

	K7	D	C
AACKO DRAW & PAINT		215 F	
CARTOON	185 F		
COLOR PACK	149 F		
EDDY II			275 F
EDDY II + TRACK BALL			690 F
HIT BIT GRAPHIC MASTER			395 F
HIT BIT PRINT LAB			395 F
KATUVU	149 F		
PSYCHEDELIA	79 F		

MUSIQUE

	K7	D	C
ASTROMUS★	190 F		
CLAVIUS★ (K7 de 150 sons)	150 F		
COURS DE CLAVIER	145 F		
COURS DE SOLFEGE	179 F		
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F		
HIT BIT MUSIC STUDIO			395 F
MUE	275 F		
MUSIC MAESTRO	115 F		
MUSIX	155 F		
RYTHMAMUS★	190 F		

MATHS

	K7	D	C
CALCUL			190 F
JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	125 F		
LE MINOTAURE	160 F		
MONKEY ACADEMY			160 F
MX FONCTIONS	249 F		
MX MATHS	249 F		

SIMULATEURS DE VOL

	K7	D	C
JUMP JET	125 F		
FLIGHT PATH 737	105 F		
F 16 FIGHTER★			290 F
NORTH SEA HELICOPTER	155 F	199 F	
737 FLIGHT SIMULATOR	125 F		

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

	K7	D	C
BACKGAMMON	115 F		
BACKGAMMON SONY			189 F
BRIDGE N.I INFOGRAMES	250 F	260 F	
CHESS GAME		215 F	
CHESS MASTER	195 F		
CHESS SONY			189 F
CLUEDO★	120 F		
CONFUSED (puzzle animé)	139 F	195 F	
ECHECS (loriciels)	230 F		
EGGERLAND MYSTERY			230 F
GAMES DESIGNER	125 F		
MONOPOLY★	120 F		
OTHELLO COMPETITION★	195 F		
PATIENCE	75 F		
SCRABBLE★	120 F		
SUPER CHESS	105 F		
TAROT NICE IDEAS	250 F		
ULTRA CHESS	175 F		

JEUX EN SOFT-CARDS

	K7	D	C
ADAPTATEURS SOFT-CARD			95 F
BACKGAMMON		170 F	
BARNSTORMER			170 F
CHACK'N POP			140 F
CHOROQ			140 F
FRONT LINE			150 F
LE MANS			220 F
SHARK HUNTER			170 F
SWEET ACCORN			140 F
THE WRECK			249 F
XYZOLOG			140 F

JEUX DE SPORTS

	K7	D	C
BILLIARDS			230 F
BOXING			230 F
BRIAN JACKS SUPER CHALLENGE	95 F		
COASTER RACE★			230 F
COUPE DE L'AMERICA★		315 F	
CRAZY GOLF	95 F		
DECATHLON	120 F		
EDDY KID JUMP CHALLENGE	95 F		
FORMULA ONE SIMULATOR	49 F		
HARVEY SMITH'S SHOW JUMPER	95 F		
HOLE IN ONE			190 F
HOLE IN ONE PROFESSIONNAL★			230 F
HUSTLER (billard)	49 F		
HYPER OLYMPIC I OU II			170 F
HYPER SPORTS I OU II			190 F
HYPER SPORTS III			230 F
HYPER RALLY			230 F
KNOCK OUT (boxe)	95 F		
LE MANS	95 F		
PING PONG			230 F
ROAD FIGHTER			230 F
SLAPSHOT (hockey sur glace)	95 F		
SOCCER KONAMI			230 F
SUPER BILLARDS			190 F
SUPER SOCCER SONY			230 F
SUPER BOWL (football américain)	49 F		
TENNIS			230 F
TOURNAMENT SNOOKER	75 F		
YIE AR KUNG FU I OU II			230 F

UTILITAIRES

	K7	D	C
AACKO BASE (Disk+K7)		390 F	
AACKO TEXT (Disk+K7)		390 F	
BANCO-GEST	199 F		
DEVPAC	235 F		
DEVPAC 80		450 F	
DATA-BASE (fichiers)	235 F		
Dr BASIC & Mr BUG	125 F		
GESCOMPTA★		750 F	
HIT BIT CALC	249 F		
KUMA FORTH	375 F		
KUMA LOGO	235 F		
KUMA WORD PRO	375 F		
KUMA SPREAD SHEET	375 F		
KUMA ZEN (Edit-Ass)	165 F		
MACROHIT Assembleur★	349 F	375 F	
MAX (progiciel)		NC	
MINICALC	199 F		
MX BASE (fichiers)	249 F		
MX CALC (tableurs)	249 F		
MX GRAPH	249 F		
MX STAT (statistiques)	249 F		
MX STOCK	249 F		
MX TEXT	249 F		
MTBASE			590 F
MXTELX (avec cable)	490 F		
MULTITEXT			590 F
ODIN (Ass-Des)	320 F		
POCKET WORDSTAR★		890 F	
SPRITE A LA BENTO	95 F		
TABLEURS ET GRAPHISMES			690 F
TASWORD (en français)	250 F	295 F	
TELKIT		250 F	
TEX	245 F	295 F	
TEXTES ET FICHIERS			590 F
TURBO PASCAL★		745 F	
TURBO TUTOR★		415 F	
TURBO DATA BASE★		415 F	
T-MAKER IV (logiciel intégré)		NC	
WORDSTAR, MAILMERGE, DATASTAR, CALSTAR, REPORTSTAR (en français)		2590 F	

BON DE COMMANDE : à retourner à VIDEOTROC - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Je soussigné M ________________ Prénom ________________
Adresse ________________
Commande le matériel suivant ________________
____
Je choisis de vous régler par ☐ chèque bancaire ou ☐ CCP
pour un prix de ________________ + 20 F FRAIS DE PORT JEUX
pour un prix de ________________ + 90 F FRAIS DE PORT MATERIEL

A CREDIT
Je désire recevoir une offre préalable de crédit (CREG)
Montant de la commande ________________ F
Nombre de mensualités ________________ F/mois
Versement comptant ________________ F
☐ Chèque ☐ Mandat-lettre ☐ CCP

DANS L'ATTENTE DES NUMEROS...

Chaque mois ou plutôt chaque trimestre, nos lecteurs attendent désespérément la parution miraculeuse d'un numéro de MICROS MSX.

Malgré de nombreuses promesses depuis quelques temps, la régularité du magazine ne s'est pas améliorée. Vous pensez peut être que durant la conception de ce numéro 6, prévu initialement pour la fin du mois de Juin, nous avons choisi de partir en vacances avant de terminer notre dur labeur ? Dans ce cas, détrompez-vous, nous avons accompli notre devoir jusqu'à la dernière ligne, le dernier mot, la dernière lettre avant même de songer, de prévoir, de planifier un repos bien mérité.

Le premier anniversaire de STANDARD/MICROS MSX se célébra le 20 Mai dernier. En quinze mois d'existence, nous avons concentré notre énergie sur le potentiel d'informations du magazine. Nos lecteurs ont ainsi eu l'agréable surprise de découvrir une brochure plus fournie à chaque nouvelle parution et sans augmentation de prix. Le N° 1 fut édité en 48 pages, celui-ci en comporte 116 !

Cette heureuse progression a considérablement augmenté le travail de notre équipe rédactionnelle et l'attente de nos lecteurs. La conciliation s'avère difficile. Elle se réalisera grâce à une meilleure structure mis en place à l'occasion de l'édition de notre nouveau journal **« MICRO ID »** ou MICRO INFORMATIQUE DOMESTIQUE, dont le **premier** numéro sortira au mois de Novembre 86. MICROS MSX disparaîtera au N° 8 pour laisser place à une nouvelle publication plus généralisée en apparence dans son contenu, traitant de l'informatique familiale, de tous les ordinateurs compatibles, mais surtout et toujours du standard MSX. Nos lecteurs y retrouveront les mêmes rubriques, les mêmes rédacteurs et le même volume d'informations consacré au MSX avec une vraie périodicité mensuelle.

Les abonnements souscrits lors de STANDARD/MICROS MSX seront naturellement reconduits sur MICRO ID.

Eric Minsky-Kravetz
Rédacteur en chef

TROUVEZ L'ERREUR ! ?

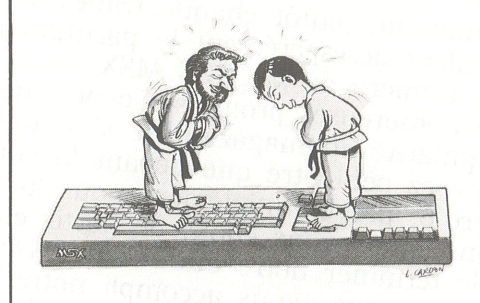
Une information erronée sur quelques lignes a été insérée volontairement dans ce numéro. Trouvez-la ! Le lecteur qui sera le premier a nous envoyé une lettre précisant la page et l'article qui contient cette mauvaise information, recevra un abonnement ou un réabonnement gratuit de 22 numéros... et aura le plaisir de voir publier son illustre nom sur 12 cm². Un tuyau, ne cherchez pas dans les « Echos ».



LES « ECHOS » DE MICROS MSX

AMSTRAD ET THOMSON : MSX AVORTES

Encore une révélation qui ne va pas faire plaisir aux intéressés...
THOMSON et AMSTRAD ont signé la norme MSX en 1984 comme tous leurs confrères. Ils ont caché les contrats au fond d'un coffre-fort en attendant qu'ils servent un jour.
Pourquoi ? Parce qu'au delà de la simple consoles MSX, ne représentant qu'un « vil » accessoire d'un système évolué et interactif de l'électronique domestique ou de loisir en pleine progression, les seules liaisons possibles sont réalisées grâce à un interfaçage standard entre les différents constituants du système.
Exemple d'application : le pilotage du vidéodisque, successeur de la vidéo actuelle pour les années 90.
L'ordinateur intégré dans une configuration complexe, peut être un simple organe de transmission, une machine à mémoire ou le pilote du système.
Quel constructeur refuserait aujourd'hui d'adopter la norme de la cassette audio ou VHS de la vidéo ? Il y a deux ans, même si actuellement ce n'est pas probant, la norme MSX pouvait laisser envisager une uniformisation inévitable comme les cas cités ci-dessus. La signature du contrat n'imposait pas la mise en application. C'était une sage précaution pour un plus ou moins proche avenir. Il va de soi que singulariser ses produits inhibe la concurrence au profit d'une réussite commerciale plus simple et accessible. Qu'auraient gagné AMSTRAD et THOMSON en normalisant leurs ordinateurs. Ils seraient devenus des marques comme les autres. Entre micros MSX, la concurrence est rude. Elle se joue sur les prix (donc baisse des profits) et sur la renommée de la marque. Sur la première liste des signataires de la norme MSX diffusée par MICROSOFT, la société AMSTRAD était référencée. Elle exigea par la suite de n'être plus présente sur la fameuse liste et affirma qu'en définitive elle n'avait jamais adhéré au concept nippon. Quant à THOMSON, les justifications et les rumeurs furent trop fréquentes.
Nos sources sont des plus sérieuses. Nous attendons maintenant un démenti officiel de la part de ces sociétés.



AMSTRAD MALADE

Il serait inutile de relater à nouveau toutes les attaques portées contre AMSTRAD depuis quelques mois sur les problèmes de disquette, les anomalies de distribution ou le manque de sérieux du service après-vente. Constatons seulement que le roi de la micro grand public en France est bien malade. Les CPC première vague ne se vendent plus, les MSX1 soldés s'étant accaparés provisoirement le marché. Le constructeur anglais pense maintenant faire des ravages dans le domaine plus professionnel des PC, où il laissera encore des utilisateurs sevrés et mécontents. Avant cette réussite inattendue dans le domaine de la micro, AMSTRAD n'était qu'une petite marque de Hifi presque inconnue et l'engouement du public pour les CPC a laissé croire à cette société que sa renommée produit serait maintenant infaillible. C'est pourquoi, depuis quelques mois, on peut voir « fleurir » des publicités de chaîne compact-disc laser dans des revues certifiées d'informatique. Le marketing d'AMSTRAD est clair : « hier, j'avais un lot de chaussettes sénégalaises à écouler, aujourd'hui quelques milliers de caisses de cerises avariées, demain une série dégriffée d'aspirateurs corréens ».



SALON CONTRE SALON

Nous aurions pu avoir deux salons exclusivement MSX en cette fin d'année... Mais comme d'habitude, les bonnes idées sont souvent contrariées.
M. Ferrat, initiateur et organisateur du salon AMSTRAD EXPO réalisé en collaboration avec AMSTRAD MAGAZINE, eut l'excellente idée d'un salon MSX programmé pour le mois de Septembre, du nom de MSX EXPO. Après nous avoir informé de son projet et demander notre



soutien, il prit contact avec les deux sociétés succeptibles de concrétiser ce salon, PHILIPS et SONY. Il se heurta à des points de vue divergents, comme par exemple le choix obligatoire de la période et de la proximité du SICOB. A cette nouvelle, l'éditeur du magazine consacré aux ordinateurs AMSTRAD, mais aussi éditeur de MSX MAGAZINE FRANCE, pris l'initiative de proposer un CONTRE-SALON MSX pour la même période et dans l'enceinte du SICOB. Ce brusque engouement pour les salons

CORRECTIONS DU N° 5

RÉDACTION :

P. 14 : LES ÉCHOS DE MICROS MSX : « MSX3 : 2 versions », 2 chiffres 0 manque aux microprocesseurs cités. Il faut donc lire « 68070 » et « 80386 ».

LISTINGS :

P. 32 et 33 : effacement à l'impression des lignes 90 et 175 du programme N° 1, Toké-Kong.

```
90 DATA 0,0,0,0,0,96,96,0,0,0,8,16,32
,64,128,0,124,142,150,166

175 DATA 76,134,134,0,134,134,134,124
,24,24,24,0,254,134,12,24,48,102,254,
0
```



LES « ECHOS » DE MICROS MSX

puisait son origine dans une ancienne querelle des deux organisateurs d'AMSTARD EXPO qui s'acheva même en procès. Les deux propositions n'obtinrent pas l'approbation des constructeurs (et financiers de l'entreprise), on serait irrité à moins, et malheureusement il fut trop tard au mois de Juin pour réagir vers une autre forme d'exposition proposée par MICROS MSX.

« T'AS PAS UNE PIGE ? »

« T'as pas une pige ou une idée pour notre prochain numéro ? » pourrait être l'une des sollicitations du responsable de la rédaction de notre excellent confrère MSX MAGAZINE FRANCE. Il est certainement indélicat de critiquer un magazine spécialisé sur un même sujet, mais nous sommes lassés d'inspirer involaitairement cette revue à chaque parution de notre magazine. Quelques exemples pris au hasard :

— Dans son N° 1, STANDARD MSX lance un sondage, propose une cassette gratuite de programmes aux abonnés, et réalise un référencement complet des logiciels et des ordinateur MSX.

— Dans son N° 1 , paru un mois plus tard, MSX MAGAZINE propose une cassette gratuite à ses abonnés, tente de référencer les logiciels et propose dans son N° 2, un sondage à ses lecteurs.

— Dans son N° 3, STANDARD MSX fournit des conseils pour sélectionner un ordinateur MSX en Décembre 85 et actualise son tableau des différents modèles sous le titre de « Comment choisir son micro MSX ».

— Dans le N° 4 (Janvier 86) de MSX MAGAZINE, Jean-Pierre Roche publie un article similaire « Quel ordinateur choisir ? » en s'inspirant très largement de notre tableau : recopie des prix moyens qui étaient une estimation personnelle de STANDARD MSX, et ... des erreurs de connecteurs (par exemple pour les YAMAHA).

— La couverture de MICROS MSX N° 4 est

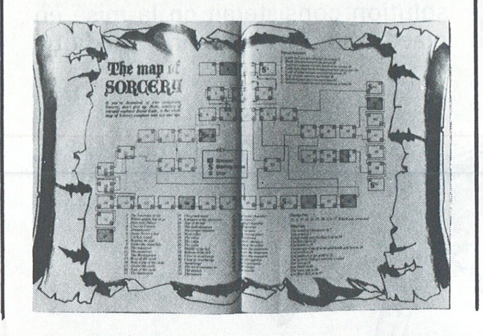


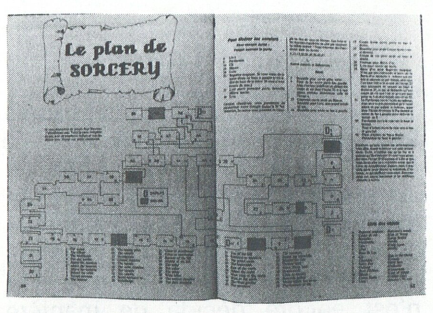
blanche et présente quatre écrans de logiciels.

— La couverture de MSX MAGAZINE N° 5 est blanche et présente quatre écrans de logiciels. Inutile de préciser que certains de nos abonnés ont manifesté téléphoniquement une certaine confusion en nous demandant si ce n'est pas notre N° 5 qui était alors en diffusion.

— La couverture du N° 5 de MICROS MSX exhibe un fond noir, et l'un des articles propose le plan complet d'un logiciel.

— La couverture de MSX MAGAZINE N° 6 exhibe un fond noir/gris, et l'un des articles propose le plan complet d'un logiciel (initiative apparemment nouvelle). Mais là, nous avons surpris en flagrant délit, une recopie presque intégrale du plan de Sorcery publié trois mois auparavant par notre confrère anglais, MSX COMPUTING. Seuls l'ordre des salles et la numérotation des objets ont été inversées. Ainsi « the woods » passe du N° 50 au N° 1 et « la fontaine de vie » du N° 1 au N° 50. Le schéma est rigoureusement le même et l'introduction est une traduction littérale (voir photos ci-dessous des pages de chaque magazine). Sans commentaire !





INFORMATIONS EMPRUNTEES

Ceux qui ne manquent pas un numéro d'HEBDOGICIEL ont certainement dû remarquer un article à notre sujet dans le N° 145, « Rendons à César ».

En effet, un ex-rédacteur d'HEBDO peu scrupuleux du nom de Cédric Brisours, s'était permis de publier dans le N° 140, sans en citer la source, des informations exclusives d'un dossier MICROS MSX en cours d'élaboration. Grâce à la huitième bouteille de WHISKY, il avait extorqué les précieuses informations à notre rédacteur préféré qui pourtant se distinguait auparavant par une sobriété exemplaire.



RENDONS À CÉSAR...

Reprenez le numéro 140 de l'HHHHebdo. Bien, maintenant, cherchez un article qui se rapporte à un certain MSX 3. Ça y est ? Vous l'avez sous les yeux ? Bon, lisez-le, et revenez par ici après.
Alors, voilà : les informations données dans cet article proviennent d'un canard dédié au MSX, j'ai nommé Micros MSX. L'information, qui était confidentielle et qui aurait dû le rester, nous avait été "donnée" amicalement par Eric Von Ascheberg, du canard susnommé, et devait faire l'exclusivité du numéro 6 de Micros MSX.

EXCUSEZ-moi DÉSOLÉ C'EST PAS GRAVE

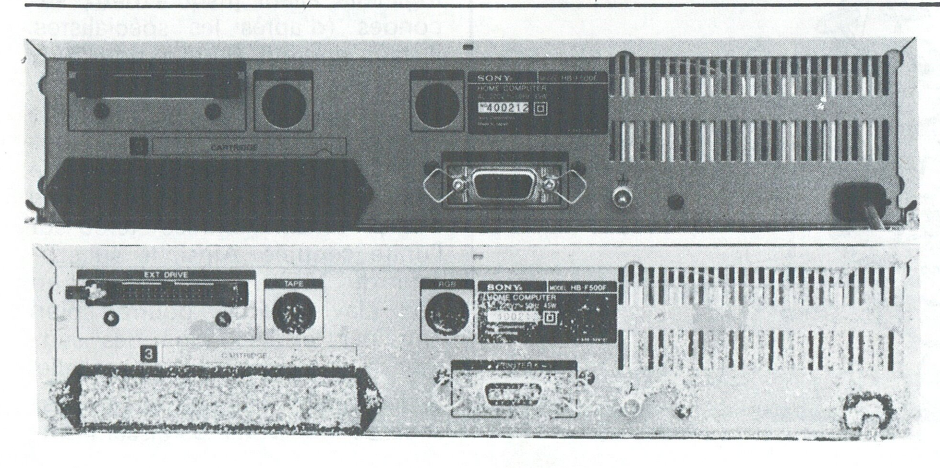
Voilà, on s'excuse pas d'avoir publié ce qu'un de vos rédacteurs nous avait "amicalement" dévoilé, mais par contre, on reconnaît que si on avait su que la nouvelle était bidon, on l'aurait sûrement pas livrée à nos lecteurs.

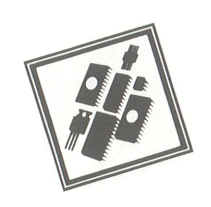
TEST DE PLAGE

L'été, la plage, bref, ne nous attardons pas dans les clichés habituels pour vous présenter notre dernier test ou l'outrage ultime que nous affligeons maintenant à nos tendres consoles MSX : le test de résistance à l'ensablement. Le résultat fut complétement positif. Après avoir enfoui à plusieurs reprises le SONY HB-F500F dans le sable fin de la plage de Pampelone, nous fûmes surpris de constater qu'il fonctionnait toujours très bien. Croyez-nous (mais surtout n'essayez pas), ce genre de test ne peut tromper sur la qualité de fabrication.

1er photo ci-contre : face arrière de l'unité centrale sortie de son emballage.

2e photo ci-contre : face arrière de l'unité centrale après le test.

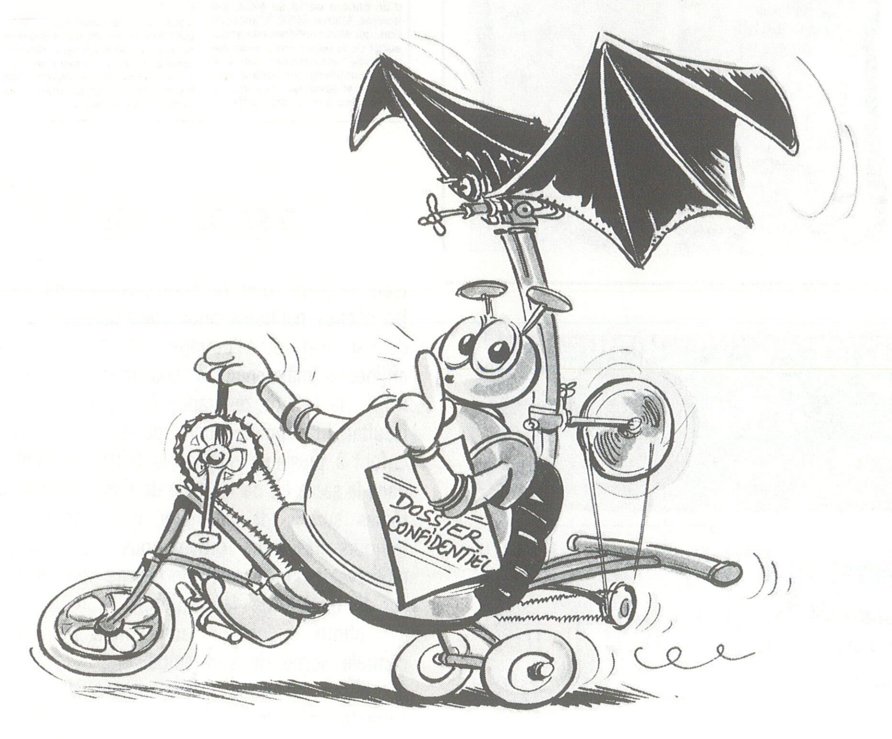




DOSSIER MSX3

Précisons le tout de suite, toutes les affirmations concernant le MSX3 n'ont, à l'heure actuelle, aucun sens. En effet, il existe au moins trois raisons pour banir le terme « MSX3 » de notre langage. La première tient au fait que rien n'est encore décidé de manière définitive du côté des constructeurs; plusieurs projets avec des solutions techniques différentes et des ambitions plus ou moins affirmées, se concurrencent. La seconde raison vient du divorce Microsoft ASCII. Même si ASCII a récupéré les droits sur le MSX, la santé de la marque reste fragile. Ainsi, si au moment de lancer le nouvel ordinateur, la réputation du MSX reste ce qu'elle est aujourd'hui, il est probable que le MSX3 porte un autre nom, du moins en Europe. (Par exemple : « Home Intelligent Terminal » ou « New Media Concept », vous me voyez venir ?) Enfin, la dernière raison, sans doute la plus importante : le destin du MSX3 est lié au développement à l'échelle commerciale de techniques extrêmement évoluées. Pourtant, si toute affirmation reste vaine, le recoupement de plusieurs informations permet d'aboutir à quelques hypothèses sérieuses concernant le futur standard de l'informatique « à la maison ». Voyons à présent ce que pourra être le premier véritable ordinateur domestique.

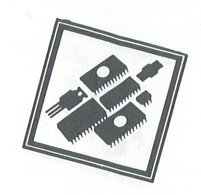
Tout d'abord, il reste probable que pour les raisons précitées, le nouvel ordinateur ne porte pas le nom de MSX3, on lui préférera sans nul doute un dénominatif plus original et évocateur. Même si tel était le cas, la compatibilité totale avec les MSX1 et MSX2 serait maintenue. Au niveau du processeur central, on s'oriente vers une solution comprenant un INTEL 80386, processeur 32/64 bits qui serait également présent dans le futur micro IBM, successeur du PC-AT. Il existerait alors trois solutions concervant la compatibilité : écrire un émulateur Z80, la vitesse du 80386 étant suffisament élevée mais bonjour le casse-tête de programmation. Les contructeurs pourraient aussi développer un nouveau processeur VLSI (Very Large Scale Integration) comprenant à la fois un Z80 et un 80386, comme cela a été fait pour le processeur vidéo du MSX2 (V9938), solution efficace mais onéreuse. Enfin la denière solution consisterait en la mise en place d'une coexistance pacifique entre le Z80 et le 80386, le premier servant exclusivement aux modes MSX1 et MSX2. Ainsi l'ordinateur accepterait de booter sous MSX-DOS ou sous le nouveau DOS d'IBM. Notons tout de même que la seconde solution présenterait des avantages indéniables au niveau de la gestion des coprocesseurs. En effet, une des caractéristiques essentielles du système MSX est de faire appel à des coprocesseurs spécialisés de plus en plus performants. Passons-les en revue.



Au niveau musical, il certain que nous aurons droit, au minimum, à un Y8950, processeur LSI « MSX AUDIO » optionnel sur MSX2. Cette puce renferme un véritable synthétiseur FM disposant de neuf voies. Pourtant, des rumeurs persistantes font état du développement, par Yamaha, d'un processeur VLSI équivalent, en toute simplicité, à un DX-7 ! Il serait doté, de surcroît, de possibilités de synthèse de la parole et surtout d'échantillonage ! Cette technique fantastique autorise les applications les plus fantaisistes. Par exemple, échantillonez votre chat, puis jouez du « miaulement de chat » comme vous jouriez du piano ou de la guitare synthètique. Ce processeur comporterait également, à l'instar des processeurs vidéo, sa propre mémoire vive. Cette dernière aurait toutes les chances d'être portée à 1Mo par rapport aux 256 Ko du Y8950 actuel. Au pire (256 Ko), cette mémoire permettraient des applications de type « chambre d'écho » logicielle allant jusqu'à deux secondes (d'après les spécialistes, il faut environ 64 Ko pour une demi-seconde d'enregistrement). L'échantillonage à partir d'une chaîne HiFi (pour repiquer des sons de la musique actuelle) sera bien entendu envisageable grâce à la présence d'entrées stéréo sur l'unité centrale. Ainsi, le successeur du MSX2, couplé avec un bon clavier MIDI, pourrait bien entrainer la disparition des synthétiseurs sous leur forme actuelle.

Si les caractéristiques du processeur sonore vous paraissent im-

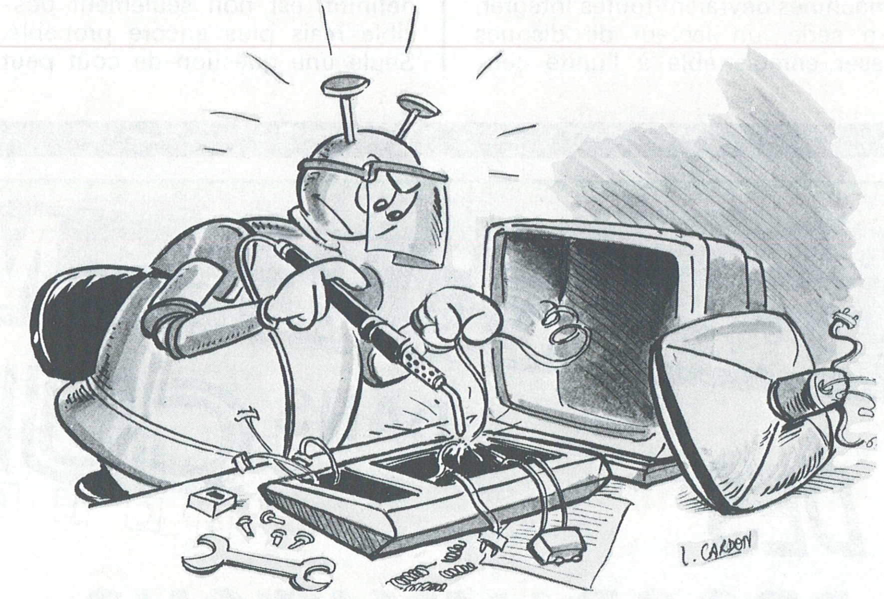
DOSSIER MSX3

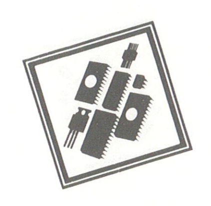


pressionnantes, qu'allez-vous penser de celles du processeur vidéo, lui aussi VLSI. Celui-ci sera en effet conçu pour être compatible avec les MSX1 et MSX2, mais aussi avec la télévision haute résolution qui devrait faire son apparition au Japon simultanément avec le MSX3. Cette seconde compatibilité confère au nouveau processeur graphique des caractéristiques tout à fait exceptionnelles. Ce VDP (Video Display Processor) serait en effet doté d'une résolution 1024 × 1024 points en 256 couleurs sans contrainte. Ceci signifie qu'une page écran occuperait la bagatelle de 1Mo de mémoire vive. Si les prix des mémoires continuent de baisser comme prévu, il est même probable que les constructeurs équipent leurs machines de 2Mo de RAM vidéo afin de permettre les animations (calcul de la première page pendant l'affichage de la seconde). Pour contourner les problèmes de vitesse qu'il est facile d'imaginer avec 2Mo de RAM vidéo, le nouveau VDP sera doté d'un macro-langage graphique (comme c'est le cas aujourd'hui pour le VDP du MSX2) offrant les possibilités de tracé de lignes ou de rectangles, remplissages, copie de blocs mais aussi (incroyable mais vrai) d'animations en temps réel. La puissance de calcul du 80386 doublée de la vitesse d'affichage du VDP devrait en toute logique permettre de dépasser la barre fatidique des vingt quatre images par seconde, et même d'aller plus loin. (Sachez, à titre de comparaison, que l'on atteint cinq à six images secondes sur un MSX2 avec des fichiers de l'ordre de 120 points.) Les « petites » animations vidéo ne tiendront plus du domaine de l'utopie. Bien évidemment, le nouveau VDP comportera — comme c'est le cas pour le VDP du MSX2 — les options d'incrustation vidéo et surtout de digitalisation d'images. Gageons que la connection d'une caméra, d'un magnétoscope ou d'un lecteur de disques laser vidéo se fera directement à l'unité centrale. Arrivé à ce stade, le VDP méritera pleinement son appélation de MSX-VIDEO puisqu'il assurera complétement l'interfaçage entre l'informatique et la vidéo.

Dans l'unité centrale du futur MSX3 on trouvera encore une horloge interne comparable à celle du MSX2. Sa mémoire étendue (sûrement 16Ko) ainsi que sa technologie CMOS devrait lui permettre de retenir outre la date, l'heure et les couleurs de l'écran, le contenu des touches de fonction, le langage à charger, le logiciel à démarrer automatiquement et tout un système de mots de passe à plusieurs niveaux. Cette dernière fonction serait particulièrement intéressante : imaginez par exemple un mot de passe qui autoriserait les enfants à consulter un répertoire sans toutefois qu'ils puissent en modifier le contenu (le mot de passe interdirait très simplement toute écriture sur disque). Enfin, la dernière possibilité de l'horloge serait la mise en place d'alarmes multiples et programmables. (Cette fonction était prévue sur MSX2 : les instructions BASIC existent !) Envisageons une application immédiate : vous pourriez demander à votre cher ordinateur de s'allumer à 9 heures, de déclancher un relai qui allume la cafetière puis de patienter dix minutes avant de mettre en marche la chaîne HiFi et de démarrer le dernier disque de Jonasz tout en vous annonçant d'une voix suave et mélodieuse (avec tout de même un léger accent japonais) qu' « il est l'heure de se lever ». La mémoire vive devrait comporter au moins 1Mo de mémoire vive, dont une bonne partie en disque virtuel (720 KO selon toute vraissemblance). La différence venant de la réalisation en CMOS de la mémoire vive du disque virtuel qui permettra la conservation des informations lorsque l'ordinateur se trouvera hors tension.

J'ai laissé entendre que la sortie du MSX3 serait subordonnée à d'éventuels progrès techniques. Il y a bien entendu la télévision haute résolution. La logique voudrait aussi que les fils reliant les différents éléments de la chaîne informatique soient remplacés par des liaisons infra-rouges (ou tout autre liaison sans fil) devenues fiables. Dans le cas contraire, il faudra commencer à envisager un système comparable au réseau électrique mais véhiculant de l'information à travers la maison. Cette dernière remarque a entrainé une modification des objectifs à court terme du futur « terminal domestique intelligent ». On pense que les constructeurs se tiendront à une sorte de chaine HiFi-Vidéo-





DOSSIER MSX3

informatique, au moins dans un premier temps. Abordons, à présent, le problème crucial de la mémoire de masse. En effet, si on fait le total de toute la mémoire disponble dans ce futur micro-ordinateur, on arrive à ce nombre astronomique de près de 5Mo. Il va falloir trouver une mémoire de masse capable d'encaisser le choc. De surcroît, la vitesse d'accès sera aussi un facteur déterminant car à quoi sert une fantastique résolution graphique s'il faut plus d'une minute pour afficher la moindre image ? Les constructeurs auraient pu chercher du côté des disques durs, ils ont trouvé beaucoup plus fort. En effet, les futures machines devraient toutes intégrer, en série, un lecteur de disques laser enregistrable à l'unité centrale ! Oui, vous avez bien lu ! La solution est à la fois brillante et incroyable. Ce faisant, cette chimère technologique qu'est le lecteur de disques laser lecture écriture, avec ses 520 MO de capacité, deviendrait une réalité pour le grand public. Le marché est colossal dans la mesure où la vidéo profitera tout autant que l'informatique de cette percée technologique. N'oubliez pas que tout ceci devrait coïncider avec l'apparition de la télévision haute résolution.

La réalisation de l'ordinateur MSX3, tel qu'il se trouve décrit ici et quelque soit son nom définitif, est non seulement possible mais plus encore probable. Seule une question de coût peut freiner son apparition, mais pas pour longtemps. En effet, toutes les techniques évoquées existent déja dans les appareils actuels ou dans des prototypes. Il reste à faire baisser les prix par une fabrication à très grande échelle. Cet article ne doit rien à la science fiction car le MSX3 fera son apparition non pas en l'an 2000 mais bien fin 1987 au Japon si tout va bien. Je vous fait le pari que dans deux ans, jour pour jour, l'appareil sera présent en France. On avance même déja un prix d'environs 7000 francs tout compris. Qui sait ? Peut-être que le système MSX, si décrié, sera à l'origine du premier véritable ordinateur domestique.

Eric von Ascheberg

VIDEOSHOP

l'espace MSX le plus micro de Paris !...



6990 F TTC (1)

Crédit immédiat et facilités de paiement
mensualités fixes : 400 F

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
MSX II Sony HB 500F	6990	1572	16	22,44	982
Sony HB 501F	1990	482	4	22,80	92
Lecteur de disquettes Sony 3 1/2	2990	770	6	22,80	180
Moniteur couleur Sony K×14	6450	1326	15	22,44	876

MSX PHILIPS

Produits	Prix TTC (1)	Apport. compt.	Mensua-lités	TEG (2)	Coût total du crédit avec assur.
Unité centrale + Moniteur vert	2290	423	5	22,80	133
Unité centrale + Moniteur couleur	3490	584	8	22,80	294
Unité centrale + Moniteur vert + Lecteur de disquettes	4490	923	10	22,80	433
Unité centrale + Moniteur couleur + Lecteur de disquettes	5990	1176	14	22,80	786

LES AUTRES MSX

Yamaha YIS 503 F	1990 F
Canon V 20	1290 F

(1) TEG : Taux en vigueur au 1.11.85
Offres valables sous réserve de stock disponible.

(2) Prix au 01.01.86 sous réserve de baisses éventuelles.

PÉRIPHÉRIQUES

Lecteur de cassettes Sony	490 F	Imprimante 80 colonnes Philips	1990 F
Lecteur de cassettes + Câble	390 F	Imprimante courrier Philips	2990 F
Table Traçante Sony	1690 F	Extension mémoire Yamaha	690 F
Imprimante Matricielle Sony	3490 F	Extension mémoire Sanyo	750 F

ACCESSOIRES

Joystick Sony	195 F	Track Ball + Eddy 2	990 F
Capteur + Joystick infrarouge	850 F	Joystick Quick Shot II	119 F
Track Ball	560 F	Disquettes 3"1/2 (les 10)	390 F
Hyper Shot	199 F	Joystick infrarouge	390 F

LOGICIELS

JEUX

Pitfall II (C)	119 F	Super Soccer (Foot) (K)	249 F
Ghostbusters (C)	119 F	Raid on Bungeling Bay (K)	249 F
Sorcery (C)	119 F	Cosmos Explorer (K)	249 F
Pyroman (C)	145 F	Ping-Pong (K)	240 F
Illusion (C)	145 F	Roller Ball (K)	240 F
737 Flight Simulator (C)	160 F	Road Fighter (K)	240 F
Alpha Squadron (K)	249 F	Antarctic Adventure (K)	199 F
Lode Runner (K)	249 F	Choplifter (K)	249 F
Super Tennis (K)	249 F	Mandragore (C)	245 F
Boxe (K)	199 F	La Geste d'Artillac (C)	290 F
Chess (K)	199 F	Macadam Bumper (C)	195 F
Back Gammon (K)	199 F	Kung-Fu (K)	240 F
Super Golf (K)	249 F		

ÉDUCATIFS

Cube Basic (L + 4 C)	295 F	Lire vite et bien (Hatier) (C)	179 F
Dialogue avec une sauterelle (C)	179 F	Valise 6e (Hatier) (C)	490 F

UTILITAIRES

Sony Calc (K)	249 F	Aacko Base (C + D)	560 F
Graphic Master (K)	390 F	Assembleur (français) (C)	349 F
Print Lab (K)	390 F	Forth (C)	450 F
Tex (Tt. Textes) (C)	295 F	Aacko Text (C + D)	560 F

C Cassette D Disquette K Cartouche

BIBLIOGRAPHIE

102 Programme MSX (P.S.I.)	120 F	Super Jeux MSX (P.S.I.)	120 F
Le Livre du MSX (P.S.I.)	110 F	Assembleur et périphériques des MSX (P.S.I.)	110 F
Basic MSX (P.S.I.)	120 F		

VIDE  SHOP

l'espace MSX le plus micro de Paris

Du lundi au samedi de 9 h 30 à 19 h.
50, rue de Richelieu 75001 Paris - Tél. : (1) 42.96.93.95 - Mét. : Palais-Royal
251, boulevard Raspail 75014 Paris - Tél. : (1) 43.21.54.45 - Mét. : Raspail

BON DE COMMANDE à adresser à VIDEOSHOP, Département VPC, BP 105, 75749 Paris Cedex 15

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Code Postal __________ Ville __________

Téléphone ____________________

☐ Je désire recevoir une documentation sur : ____________________

Joindre 3 timbres à 2,20 F pour frais d'envoi.

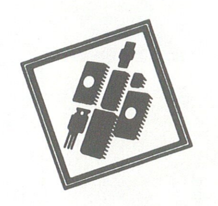
☐ Je possède un micro ordinateur :

☐ Je vous adresse la commande suivante :

DÉSIGNATION	PRIX TTC
Montant total TTC	

PORT GRATUIT

☐ Je choisis la formule de règlement : ☐ Au comptant ☐ À crédit*
☐ Je vous joins mon règlement par :
☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Contre remboursement (100 F en sus).
*(Joindre : photocopie carte d'identité, RIB, dernière fiche de paie, quittance EDF.)

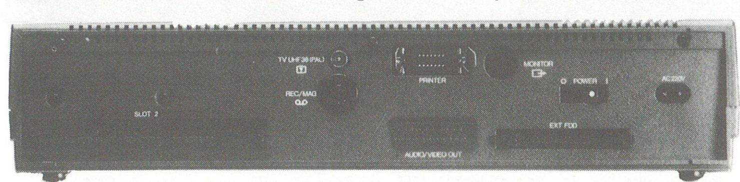


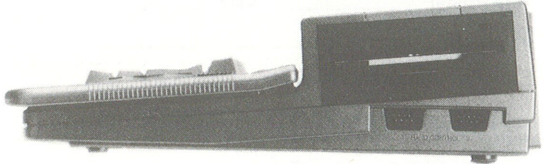
NOUVEAUX MODÈLES MSX2

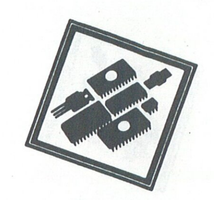
LE PHILIPS VG 8235

Certes le coffret en plastique n'est pas signé FERRARI, certes le clavier n'est pas tellement plus évolué que celui du VG 8020 et se distingue, lors de la frappe, par des effets sonores proches d'une caisse claire, certes la poignée en dessous de la barre d'espacement ressemble à un plumier de pupître scolaire, certes les trois logiciels (gratuits) livrés avec la console font penser à de la récupération d'invendus soldés, mais tout de même, il faut avouer que Philips manifeste beaucoup de bonne volonté en proposant une configuration MSX2 de qualité honorable à un prix très grand public : la console seule à environ 4 900 FF, la console avec un moniteur monochrome à 5 900 FF, et avec un moniteur couleur à plus ou moins 7 800 FF. Si les logiciels qui accompagnent chaque configuration ne permettent pas des prouesses dans leur catégorie, ils offrent au moins à l'utilisateur, la possibilité de tirer profit de leur machine immédiatement et sans dépenser quelques francs supplémentaires. Je suis personnellement satisfait de la direction qu'à choisi la société Philips, s'ouvrant à un public plus vaste, contrairement à celle de Sony, qui par des produits sophistiqués, a opté pour une distribution marginalisée de ses configurations MSX2 : un chiffre d'affaires moindre compensé par des marges bénéficiaires plus attrayantes. Chacun son « Marketing »...

Eric Minsky-Kravetz







NOUVEAUX MODÈLES MSX2

Le VG 8235 est un MSX2. Ne revenons pas sur les caractéristiques du MSX2 en général puisque celui-ci à fait l'objet d'un banc d'essai complet dans le n° 3 et a bénéficié d'un test comparatif dans le n° 5. Ceci dit, il est tentant de comparer ce nouveau VG 8235 avec le HB F500F de SONY, ce que nous n'allons pas manquer de faire. Le tableau suivant récapitule toutes les caractéristiques des deux seuls MSX2 disponibles en France actuellement :

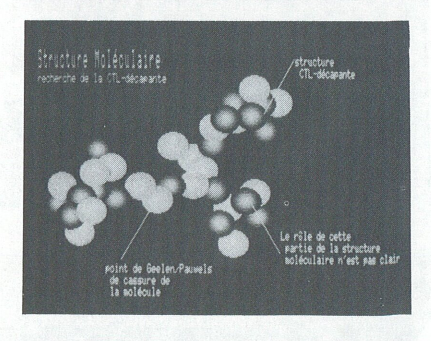
Comme moi, vous vous demandez laquelle de ces deux machines il faut choisir. J'avoue que la réponse n'est pas évidente. Le Philips frappe fort au niveau du prix, tout en offrant une excellente machine et une configuration complète, et même trois logiciels nuls. Sony, fidèle à son image de marque, propose une machine haut de gamme. Plusieurs caractéristiques du HB F500F tels le clavier ou le lecteur de disquettes 720 Ko dépassent en qualité plus d'une machine professionnelle. Alors ? Que faire ? Bon, je vous propose d'aller jusqu'à la boutique la plus proche et là, vous volez un HB F500F (cf. la rubrique « trucs et astuces »). Que tous ceux qui viennent de consulter les trucs et astuces lèvent la main. Ah, je vois qu'il y en a beaucoup : c'est du propre ! La jeunesse d'aujourd'hui (soupir)... Bref, soit vous avez les moyens et vous *achetez* un HB F500F, soit vous êtes pauvre et vous chantez dans le métro pendant quelques temps afin de pouvoir faire l'acquisition d'un VG 8235.

Éric von Ascheberg

CARACTÉRISTIQUES	PHILIPS VG 8235	SONY HB F500F
Lecteur disquettes	oui	oui
Capacité disquettes	360 Ko	720 Ko
Moniteur monochome	oui	option
Mémoire vive (RAM)	128 Ko	64 Ko
Mémoire vidéo (VRAM)	128 Ko	128 Ko
Clavier	13/20	18/20
Design	14/20	18/20
Ports cartouches	2	3
Bouton RESET	oui	oui
Alimentation intégrée	oui	oui
Sortie péritel	oui	oui
Sortie monochrome	non	non
Sortie SECAM (antenne)	oui	non
Sortie second drive	oui	oui
Sortie parallèle	oui	oui
Sortie RS-232	option	option
Sortie cassette	oui	oui
Sortie son	non	non
Sortie joystick/souris	2	2
Logiciels fournis	MSX-DOS + 3 utilitaires	MSX-DOS
Notices	13/20	15/20
Prix	environ 5 990 F	environ 6 990 F

Traitement de texte de la gamme MSX HOME OFFICE (livré avec le VG 8235)

Gestion de Fiches interactive avec le traitement de texte (livré avec le VG 8235)



Designer, logiciel de création graphique (livré avec le VG 8235)



NOUVEAUTE Hard

LE SONY HBG-900

Le SONY HBG-900 fera l'objet d'un banc d'essai complet dans notre prochain numéro. En attendant, présentons-le en quelques lignes...
Il a été spécialement conçu pour être intégré dans des systèmes de vidéo interactive. Il permet le pilotage du lecteur de vidéodisque LPD-1500 tout en autorisant des incrustations graphiques de haute qualité. Il possède comme le HB F500F, 64 K RAM et 128 K RAM vidéo, un lecteur de disquette 3,5 pouces de 720 K formatés et toutes les caractéristiques de la norme MSX2. Il dispose d'un circuit lui permettant de se synchroniser sur une source vidéo externe. Un utilitaire intégré en extension au BASIC lui donne le contrôle total du pilotage du lecteur de vidéodisque. Un interface RS 232C résidante autorise la communication entre le 900 et les lecteurs de vidéodisque SONY ou autres terminaux disposant d'un port de communication RS 232C.



HBG-900

LE DAEWOO CPC 300 MSX2

Dernier né de la génération des MSX2, le DAEWOO CPC 300, vient d'être commercialisé à Séoul. C'est un modèle en 128 K RAM et 128 K RAM vidéo. La console est dépourvue de lecteur de disquette, mais présente un pavé numérique à droite du clavier principal et deux ports cartouche sur son extrémité frontale. Son prix de vente avoisine les 2 700 FF dans son pays d'origine. Nous ne lui connaissons pas encore d'importateur pour l'Europe. Informations et documents nous ont été fournis par notre lecteur H.P. Pommier demeurant à Séoul.

(Suite de cette rubrique à la page 21)







SALON BOULANGER

Initiative heureuse et courageuse de la société BOULANGER d'avoir réalisé un salon provincial à LILLE, les samedi et dimanche 12 Avril à l'hotel Carlton. Certes la surface d'exposition était réduite, mais on pouvait y



trouver de nombreuses configurations MSX avec toutes ses applications possibles. Plusieurs professionnels étaient présents, ainsi que les responsables Marketing de la société SONY. La digitalisation par le 900 s'avèra le principal point d'attraction.



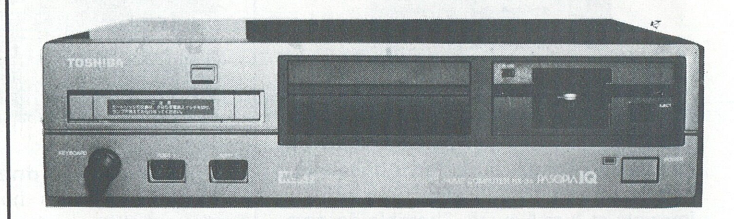
Patrick Wibault et Eric Minsky-Kravetz figés dans une image digitalisée par l'intermédiaire du 900.



TOSHIBA FRANCE ET LE MSX2

Lors du Salon du Son Image & Vidéo, les 16 et 20 Mars, la société TOSHIBA FRANCE exhibait en première ligne sur son stand plusieurs configurations MSX2. Présentation manifestement « racoleuse », car personne sur ce stand n'était capable de renseigner le public sur les caractéristiques techniques ou sur les dates de commercialisation de ces ordinateurs. D'ailleurs, depuis cinq mois, nous n'en avons plus entendus parler. Nous avions déjà relaté le manque de sérieux de cette filiale, donc inutile d'insister sur ce point. Nous ne pouvons que le regretter, car au Japon, TOSHIBA est une marque performante et possède une gamme très riche et variée de produits MSX.

Le modèle exposé présentait une configuration en deux parties : une unité centrale comprenant un lecteur de disquette 3,5 pouces (avec une loge prévue pour un deuxième lecteur) et un port cartouche en façade, un clavier séparé muni d'un pavé numérique. Cette console, baptisée PASOPIA IQ HX-34, dispose de 64 K RAM et 128 K RAM vidéo. Déjà commercialisée au Japon, elle succède au HX-23F que nous avions présenté dans STANDARD MSX N° 2 (128 K RAM, mais sans drive). A défaut de connaître la date de disponibilité en France de cette machine, nous pouvons toujours constaté que la tendance principale des constructeurs est d'intégrer le lecteur de disquette dans les ordinateurs MSX2, ce qui n'est pas forcément un élement convaincant, surtout pour les anciens possesseurs de MSX1, déjà équipés du lecteur de disquette.







NOUVEAUTE Soft

RUNNER

LORICIELS annonce la sortie d'un jeu d'aventure du titre de **Runner**. Un univers étrange : villages de cases en bois aux toits de palmiers, des sorciers vaudous et des sortilèges. Alors que votre village est sur le point d'être victime d'un sortilège, vous devez éviter le pire en allant chercher 30 étoiles sacrées pour empêcher l'invasion par les mauvais esprits. Tout au long de ce périple, vous pourrez ramasser des objets insolites. Certains seront bénéfiques, d'autres mortels. Sur cassette, environ 140 FF.

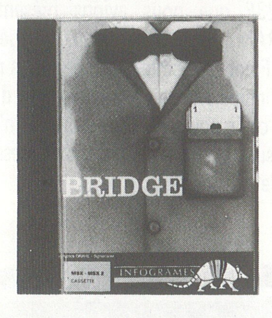
OTHELLO COMPETITION

VIFI INTERNATIONAL propose un **Othello** de 9 niveaux.
D'utilisation très souple, il permet de revenir en arrière pour étudier les différentes stratégies. Sur cassette, environ 190 FF.

INFOGRAMES, PLUSIEURS NOUVEAUTÉS...

Tout d'abord signalons que les logiciels NICE IDEAS ont été repris entièrement par INFOGRAMES. NICE ne devient qu'une société créatrice.

— **Bridge** testé dans le dernier numéro est maintenant disponible en cassette ou disquette sous la griffe INFOGRAMES pour un prix d'environ 250 FF.

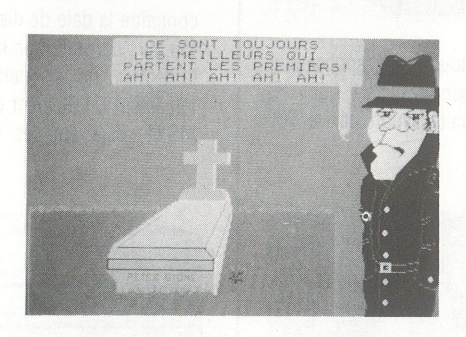


— **OMEGA Planète Invisible** : jeu d'aventures sur cassettes aux chargements épuisants qui vous fait pénétrer dans un monde sophistiqué où la force brutale est impuissante. Il faut localiser une planète invisible et tuer Naxorg, l'horrible despote qui tyrannise la galaxie. Vous disposez d'une troupe de partisans appartenant à l'Opposition Révolutionnaire et composée de différents personnages et robots. Vous devez leur attribuer des qualités comme : rayonnement, intelligence, dextérité, connaissance, etc... Sept mondes sont à explorer. Test dans notre prochain numéro.

— **Meurtre sur l'Atlantique** : jeu d'enquête sur un paquebot des années 38 où il y a eu un meurtre et 3 disparitions. Vous devez démenteler un réseau d'espionnage au moyen de fouilles, d'interrogatoires et grâce à votre brillant esprit de déduction. Plus de 40 suspects, de nombreux indices et de multiples salles à visiter. La présentation comporte : un dossier toilé vert contenant les indices (douilles, cordelettes, micro-films, enveloppe ultra-secrète, cartouches d'encre, bouton, fac-similés de lettres, extraits de journaux d'époque et une missive à l'encre sympathique que vous devez déchiffrer. Disponible sur cassette et disquette.



— **L'Héritage** : sorti initialement sous le nom de « Las Vegas », ce logiciel propose une course éperdue à travers de multiples dangers pour toucher l'héritage colossal d'une tante milliardaire. L'aventure débute dans le CONNECTICUT en 1960, et vous entraîne dans la ville de toutes les perversions, LAS VEGAS, où il vous faudra gagner un million de dollars en une nuit. Quelques tableaux d'action ont été répartis parmi la structure du jeu d'aventure. Disponible sur cassette.



— **L'Affaire Sidney** : nouveau jeu d'enquête, où un homme a été abattu d'une balle en pleine tête, place de la République dans le centre de CLERMONT, vers 7 h 30 du matin. Appartenant à la brigade criminelle, vous devez bien sûr découvrir l'assassin. Quelques témoins vous aideront à démarrer cette enquête dans la bonne direction. Prévu sur MSX pour Novembre.

— **MAX** : un progiciel destiné au MSX2. Il dispose d'une présentation à fenêtres dont les icônes et ascenceurs sont exclus. Il redonne toutes les fonctions du DOS : affichage, copie, suppression, changement de nom des fichiers, formatage d'une disquette, etc...
Il possède des fonctions facilitées : table ASCII, calculatrice, horloge, option pour changer la couleur des écrans ou la position des fenêtres. Il permet d'appeler le BASIC (faire des programmes et les exécuter) mais aussi de ré-accéder au programme tout en sauvegardant ce qui est en BASIC. Il autorise l'exécution des fichiers sous DOS (genre Turbo Pascal ou compilateur puissant et rapide) et le démarrage de 9 programmes successifs en passant de l'un à l'autre en restaurant l'état précédent.
Deux atouts majeurs pour ce progiciel :
— l'éditeur est en mémoire,
— il gère la mémoire du MSX2 ou s'en sert comme RAMDISK (apport d'un disque supplémentaire en mémoire vive).
Disponibilité prévue en Septembre.

MICROIDS, NOUVEAU LABEL POUR MSX2

A la rentrée, deux titres sont prévus pour les ordinateurs MSX2 :
— **Rodéo** : jeu d'action. Le but est de remporter 7 épreuves de rodéo pour gagner le ranch « JJ », dans une ambiance de foule en délire. Disponible en Décembre.
— **Course de motos** : jeu de simulation de course. Les 12 circuits du championnat du monde y sont représentés. La course se fait contre 4 ou 5 motos pilotées par l'ordinateur. Vous êtes la 6e ou la 5 et 6e selon la selection à un ou deux joueurs. Deux écrans permettent de visualiser la course à tout moment. Disponible en Octobre.

DES LOGICIELS SUR CARTES

La société CAMERON importe une série de logiciels contenus sur des softcards. Nous avions déjà présenté, il y a un an, le principe de la carte à mémoire (voir STANDARD MSX N° 2, page 9). Pour utiliser ces cartes, il suffit de connecter un adaptateur dans un port cartouche (env. 100 FF). Considérons que cet équipement



(suite de cette rubrique page 22)

MULTI-INFOS

• Changements d'adresses des sociétés suivantes :

— PHILIPS devient TID, 51, rue Carnot, Batiment H4, B.P. 301, 92156 SURESNES CEDEX. Tél. 47 28 51 00.

— SONY FRANCE devient SONY MICRO INFORMATIQUE, 92-98, boulevard Victor Hugo, Batiment A1, 92110 CLICHY. Tél. 42 70 19 29.

— VIFI INTERNATIONAL, 6/10 Boulevard Jourdan, 75014 PARIS. Tél. 45 65 06 06.

• VICTORSOFT, l'éditeur du traitement de texte « Multitext » nous signale, suite à notre test, qu'en cas de demande de sauvegarde ratée sur disquette, il suffit pour récupérer son texte de presser simultanément les touches SHIFT et RESET, et une fois le menu principal réapparu, d'appuyer sur la touche 6. La mémoire originale est ainsi réactivée. Cette société allemande vient de mettre au point une nouvelle version, « Multitext Plus », qui tourne sur MSX2 et utilise les 80 colonnes par ligne. VICTOR KG, Halbmond 30d, Postfach 1510, D-2058 LAUENBURG/ELBE.

• L'association « ANIMATION SCIENTIFIQUE SUD EST MEDITERRANEE » organise des séjours d'initiation sur divers disciplines scientifiques dont l'informatique. C'est un peu tard pour cette été, mais si vous êtes intéressés de connaître leurs projets pour l'année prochaine, adressez-vous à A.S.S.E.M, 9, rue Gazan, 06130 GRASSES. Tél. 93 36 00 79.

MULTI-INFOS

• RADIO-CLERMONT 90,1 Mhz souhaite faire savoir à nos lecteurs de CLERMONT-L'HERAULT (34) que tous les samedis de 15 h à 16 h, est diffusée une émission consacrée exclusivement à la micro : « SI TU MICRO », animée par un formateur-informaticien.

• L'INSTITUT D'INITIATION A L'INFORMATIQUE INDIVIDUELLE a ouvert depuis le 1er Juin un atelier « Musique et informatique ». Cet atelier dispose de 4 postes informatiques (MSX1 et MSX2) : 2 CX5M avec SFG 01, 1 CX5MII avec SFG 05 et 1 SONY HBF-500P.
Et sur un plan musical : DX7 et TX7 YAMAHA, réverbération numérique professionnelle et autres effets numériques, MEP4 processeur MIDI, oscilloscope, etc...
Pour les programmeurs : stage de programmation des UP FM YAMAHA.
Autres animations :
— école de synthés et d'informatique.
— stages tous niveaux spécialisés.
— location de studio à 100 F/l'heure.
Ouvert du mardi au samedi de 10 à 12 h. et de 14 à 19 h. 4IN, 56, avenue Armand Guillebaud, 92160 ANTONY. Tél. 46 68 28 28.

• La société SONY doit commercialisé en septembre un nouveau modèle MSX2 moins cher, en 128 K RAM et 128 K VRAM et intégrant des logiciels dans la ROM.

MULTI-INFOS

• Deux manifestations importantes pour l'électronique grand public se déroulent prochainement :
— EURO HIFI 86 de Dusseldorf à la fin du mois d'Août.
— FIRATO à Amsterdam, début septembre.
Ces deux salons reflètent en général les grandes tendances de l'année à venir et certainement l'avenir 87 du MSX en Europe.

• La cartouche LOGO de Philips ne tourne pas d'origine sur le MSX2 SONY. Il faut rajouter une cartouche de RAM dans un slot pour accéder au disque. Il en est de même pour le logiciel TASWORD, mais il suffit simplement d'allumer l'ordinateur en appuyant sur la touche CTRL.

• la Fédération des maisons de jeunes et de la la culture, le Comité régional des oeuvres laïques, les Cemea, etc... de la région Charentes-Poitou organisent un concours de programmation. Date limite d'envoi pour remettre les programmes : le 20 Septembre. Thèmes : apprentissages, aide aux associations, aide à la création scientifique et technique, jeux, connaissnace de la région, gestions diverses. De nombreux prix sous forme de micros et périphériques seront délivrés le 5 Octobre au cours du Festival International Du Jouet De Pointe.
CONCOURS REGIONAL DE PROGRAMMATION POITOU-CHARENTE, MST, 1, Place de la Cathédrale, 86000 POITIERS. Tél. 49 41 56 25.

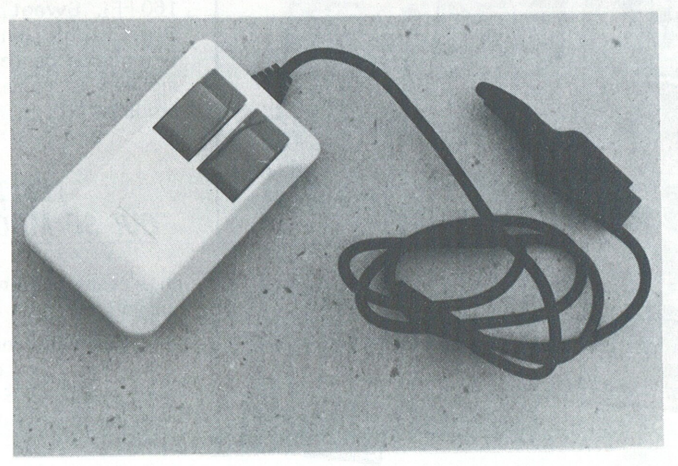
NOUVEAUTES HARD
Suite de la page 18

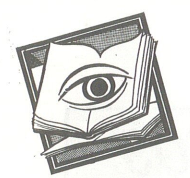
DRAGON A DIX TETES

le MULTIEXPAN 2000 est un véritable « Dragon à dix têtes ». Enfin, une extension qui ne lésine pas avec la multiplicité, elle ajoute dix ports cartouches supplémentaires à notre tendre console MSX. Révée plus d'une fois par les bidouilleurs de slots, on peut y connecter deux lecteurs de disquette en parallèle, deux en série et six cartouches simultanément ou d'autres périphériques. Le « mélange » ou la sélection se commande par une série d'interrupteurs placés à droite des ports et numérotés de 1 à 10. Le MULITIEXPAN 2000 se branche à l'ordinateur par les deux ports cartouches traditionnels au moyen de deux interfaces correspondantes montées sur des cables souples de 40 cm de long, facilitant le positionnement du boîtier principal. Ce boîtier s'agrémente d'une assise confortable et sa surface d'occupation est semblable à celle de trois lecteurs de disquettes. Notons que les possesseurs de MSX à un seul port cartouche ne pourront pas profiter de cette petite merveille. L'alimentation de ce périphérique d'extension est assurée par une pile de 4,5 volts qui se loge dans une trappe aménagée sous l'appareil (nous aurions préféré une alimentation secteur intégrée ou séparée). Incroyable, mais ce produit a été réalisé par une société française, MISEMBOITE ELECTRONIC, de Reims. Il est commercialisé aux environs de 800 FF.

LA SOURIS

LUTEC importe depuis peu un périphérique de pointage. Construite à base d'un microprocesseur quatre bits, cette souris possède deux modes de fonctionnement. Sur un MSX2, elle s'utilise comme une... souris ! Connectée à un MSX1 sans logiciel spécifique, il suffit de « cliquer » trois secondes sur le bouton de droite à l'allumage pour que la souris se comporte comme un joystick. La fabrication paraît être d'excellente qualité, le prix reste encore raisonnable : env. 600 FF.

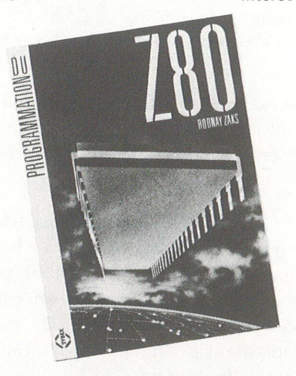




LIVRES ET PRESSE

PROGRAMMATION DU Z80

Auteur : Rodnay ZAKS
Editeur : Sybex
Ditributeur : Sybex
Pages : 600
Prix : 198 FF
Intérêt : 20/20



Ce livre peut être considéré comme la véritable « Bible » de l'utilisateur du Z80. D'une conception parfaite avec des exercices corrigés et une optique didactique agréable, tous les aspects du processeur y sont abordés : Architecture interne, techniques de programmation, l'adressage, les entrées/sorties, les périphériques, les interruptions...

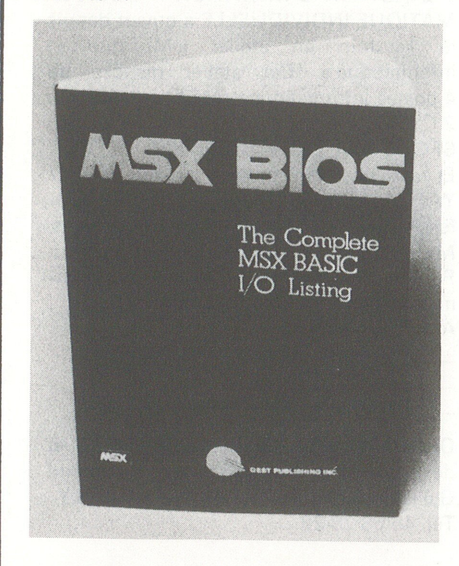
Chaque instruction fait l'objet d'une description en profondeur (temps d'exécution, codage en mémoire, drapeaux affectés...), le tout agrémenté de nombreux exemples détaillés.

Un chapître est consacré aux structures des bases de données ainsi qu'au développement des programmes.

Cet ouvrage s'avère indispensable pour chaque utilisateur MSX souhaitant comprendre, se familiariser et exploiter pleinement son ordinateur.

MSX BIOS

Auteurs : Jey Suzuki, Rick Yamashita
Pages : 356
Editeur : QEST PUBLISHING INC (USA)
Prix : 700 FF



Ce livre reflète le listing source du BIOS MSX avec les commentaires nécéssaires pour son exploitation. Leur interprétation souffre de l'emploi de la langue anglaise.

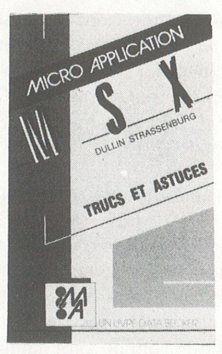
Toutes les informations sur le standard MSX sont présentes : les « JUMPS » de la ROM, les variables du système, les conditions d'entrées et de sorties des routines et les sous programmes des fonctions graphiques, musicales et des entrées/sorties.

Seuls des développeurs « acharnés » peuvent y trouver un intérêt.

Malgré tout, son contenu ne justifie pas un prix si prohibitif. Le commun des utilisateurs peut pleinement se satifaire d'ouvrages aux informations plus condensées comme par exemple le « Livre du MSX ».

MSX, TRUCS ET ASTUCES

Auteur :Dullin Strassenburg
Pages : 289
Editeur : MICRO APPLICATION
Prix : 149 FF
Distributeur : Micro Application et Edition Radio
Intérêt : 16/20



Cette édition est une adaptation d'un livre allemand de la collection DATA BECKER. N'attendez pas de cet ouvrage une foule de trucs comme nous le publions dans notre rubrique « Les Clips du Programmeur » mais plutôt un perfectionnement des connaissances que vous avez déjà acquis sur votre ordinateur MSX. Nous aurions préféré un titre comme « Deuxième stade de l'inititation aux ordinateurs MSX ». Il faut dire que le mot « trucs » excite immédiatement la curiosité saine des utilisateurs. De nombreux sujets sont traités : programmation graphique, générateur de caractères, fenêtres, Hardcopy, graphiques en 3D, éditeur de Sprite, entrées et sorties, programmation des sons, programmes d'un mini-orgue et d'un synthétisuer, langage machine, programme moniteur, utilisation des routines système, générateur de menus, Minitextomat, etc... Les programmes ne sont malheureusement pas listés en 37 colonnes, mais bénificient d'une très bonne lisibilité et surtout de nombreux commentaires accessibles et précis qui en font le point fort de ce livre. Le chapître IX, nommé « Astuces » commente les instructions : « DEEK », « UPPER », « SLOT PEEK » et « CLEAR ». Il s'achève sur « l'anti-list », « le BASIC français » et « le INPUT sans ? ». Une annexe dans les dernières pages contient la table de conversion DECIMAL-HEXADECIMAL-BINAIRE.

RUBRIQUE NOUVEAUTES SOFT
(suite de la page 20)

est encore prématuré, car sur les 11 programmes importés, seuls 2 ou 3 présentent un intérêt et le prix des cartes est encore beaucoup trop élevé. Voici la liste des titres disponibles (certains seront testés dans notre prochain numéro) :

The Wreck (env. 280 FF), **Le Mans** (env. 250 FF), **Barnstormer** (env. 200 FF), **Backgammon** (env. 200 FF), **Shark Hunter** (env. - 200 FF), **Front Line** (env. 170 FF), **Choro Q** (env. 160 FF), **Chack N Pop** (env. 160 FF), **Xyzolog** (env. 160 FF), **Sweet Acorn** (env. 160 FF), **Pro Graphic** (env. 500 FF).

Le principe de l'adapteur facilite pour le moment la copie au détriment de ces produits.



LES EDITEURS QUI SE MOQUENT DE VOUS

en n'ayant pas encore sorti les logiciels suivants :

— « Meutre à grande vitesse » de COBRA.
— « Melodimus », « Rythmamus », « Astromus » et « DADI'S guitar » de LOGIMUS.
— « Star Blazer » et « Lode Runner II » de SONY.



LIVRES ET PRESSE

ECOLE ET MICRO

Editeur : EDITIONS DU SAVOIR
Périodicité : mensuelle
Prix : 16 FF

L'informatique à l'école est décidément un nouveau créneau à exploiter pour la presse informatique. Après « THEOREME », voici le N° 1 d'une nouvelle publication, « ECOLE ET MICRO ». Sous forme d'un 56 pages, une maquette sobre et peu de couleur, ce magazine s'adresse avant tout aux pédagogues. Il



s'affirme comme « un instrument de travail pour la classe » et promet d'apporter mensuellement : des informations sur les nouveautés en matière d'informatique pédagogique, des articles et des reportages exploitables en milieu scolaire et un système de fiches. Au sommaire de ce premier numéro orienté sur le Logo : « Logo des origines à nos jours », « A la recherche de Logomonde », « Logo dans l'espace », « Logo un langage pour la pédagogie », « Logo et apprentissage », « A propos du Carré », « Tortue vole », « Logo Nano, Logo Solo » et un poster (mémoire Logo plus), des news, des tests de logiciels éducatifs, des présentations d'ouvrages, etc... Laissons lui prendre un peu de maturité avant d'en évaluer son réel intérêt.

VU DANS MSX MAGAZINE

Par hasard, nous sommes tombés sur un article élogieux à l'égard de notre magazine en feuilletant le numéro de Juin 86 de la revue japonaise « MSX MAGAZINE » (page 135). Etant fiers et heureux de constater que notre réputation est maintenant devenue internationale, nous vous livrons sans complexe, la traduction littérale.

« Pour un magazine de micro-ordinateurs, il est vraiment classe. D'habitude les magazines d'ordinateurs ont souvent une image très tape à l'oeil et ceci n'est pas uniquement le cas du Japon.



マイコン誌とは思えない上品な体裁

マイクロMSX
A4判変形・72ページ

これは日本に限ったことではないけど、マイコン誌というとケバケバしいイメージが付きまとう。けれどもこのマイクロMSXは、それらとは一線を画した、上品なイメージただようマイコン誌だ。
表紙を除いて中身はすべてモノクロ。真っ白の上質紙にくっきりとした黒のインキが美しい。ハードの紹介からソフト、プログラム、システム解説まで、内容の濃い一冊だ。

Contrairement à tous ces magazines, MICROS MSX a une image élégante. Excepté la couverture, le reste est en monochrome et l'encre noire sur un papier blanc de bonne qualité s'avère des plus jolies.
Le contenu est très dense avec la présentation des machines et des logiciels, des programmes, et même des explications du système MSX. »





DISTRIBUÉ PAR

MAUBERT ELECTRONIC

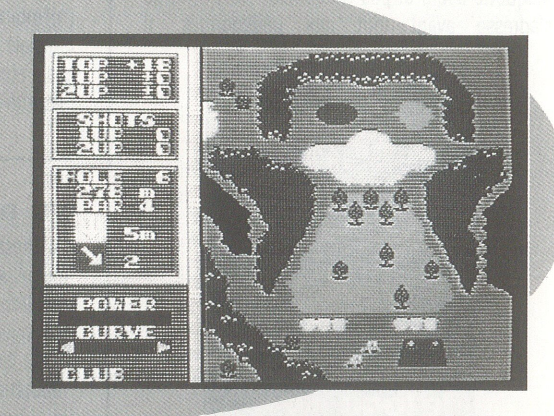
49, bd Saint-Germain, 75005 PARIS. Télex 203 939 F

UNE NOUVELLE GENERATION DE JEUX MSX

Construisez vous-même vos différents tableaux de jeu.

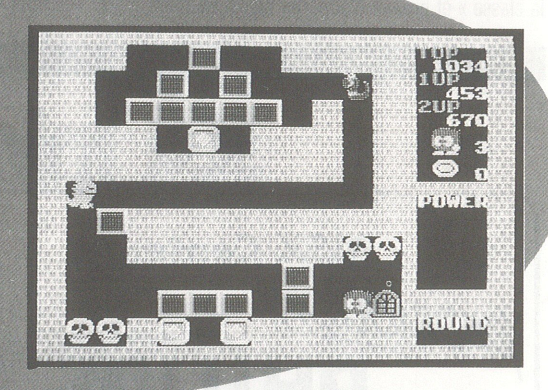


HOLE IN ONE PROFESSIONNAL
Une simulation de golf des plus réalistes, un parcours redéfinissable, un tableau de marque où vous comparez votre score à celui du meilleur joueur du Club House. Choisissez votre club, la force de votre drive, l'effet de votre balle. A vous d'être dans le par.





EGGERLAND MYSTERY
Vous vivez dans un royaume paisible, jusqu'au jour où des monstres apparaissent. Sauriez-vous redonner à votre royaume la sérénité d'antan et libérer la Princesse Lala. Ce jeu d'aventures vous propose 115 tableaux, plus ceux que vous créerez vous-même. Bonne chance !



PROGRAMMES SPECIAUX MUE
Programmes d'enseignement musical assisté par ordinateur.

EDDY-2 Programme évolué de conception graphique. Il offre grâce à la boule CAT des possibilités de D.A.O. réservées aux systèmes professionnels 16 couleurs, effet de zoom, rotation, effacement, etc.

ACCESSOIRE SPECIAL CAT Graphic Trackball. Boule de commande dénommée "le chat" permettant une accélération fantastique des mouvements. Il donne des résultats extraordinaires avec les programmes : FRUIT SEARCH, SPACE TROUBLE, MUE, et surtout EDDY-2.

CAT

LOGICIEL EDUCATIF CALCUL

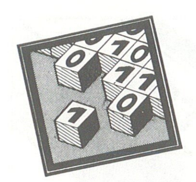
CALCUL MENTAL (BALANCE)

Jouez en vous exerçant au calcul mental.
4 opérations : niveaux de difficultés croissantes.
Développe la réflexion et la décision précise et rapide.

ET TOUJOURS LE CATALOGUE A SUCCES

STEP UP	FRUIT SEARCH	**HEAVY BOXING**	BUTAMARU
PICTURE PUZZLE	SUPER SNACK	SPACE ATTACK	DRAGON ATTACK
Mr. CHIN	SPACE TROUBLE	**ROLLER-BALL**	**SUPER BILLARD**





PASCAL CONTRE BASIC

TURBO PASCAL

Éditeur : FRAC!EL
Créateur : Borland
Support : disquette 3"1/2

Type : langage compilé
Config. : 64 K + MS-DOS + lecteur disquettes
Prix : env. 600 FF

Note globale : 17/20
Notice : 19
Facilité d'emploi : 16

Puissance : 17
Intérêt : 18



■ « Tu sais qu'il existe désormais une version du TURBO-PASCAL pour ton MSX ? »

□ *« C'est quoi Turbo-Pascal ? »*

■ « Un langage de programmation, comme le Basic ; c'est cette version du Pascal (Turbo) qui a été adopté par la plupart des universités pour l'enseignement de l'informatique. Il existe sur beaucoup de micros-ordinateurs. C'est un compilateur Pascal bien étudié, très agréable à utiliser parce qu'il compile en mémoire. On peut donc faire coexister un Source et un Objet et corriger beaucoup plus facilement des bugs (ou erreurs). »

□ *« Pas si vite... quelle est la différence entre un compilateur Pascal et le bon vieux Basic résident du MSX ? »*

■ « Faaaaacile * La principale différence entre le Basic et le Pascal provient de la nature de ces langages. Le premier est un interpréteur alors que le second est un compilateur. »

« Hein ? »

■ « Prenons un exemple : on veut afficher les mille premiers nombres, on écrit (NDM** : C.H. se lève et va au tableau) :
FOR I=Ø TO 999 :PRINT I :NEXT I en Basic, ou
FOR I :=Ø TO 999 DO WRITE (I) ; en Pascal.
Dans les deux cas, ces lignes doivent être traduites en codes exécutables par le MSX... »

□ *« Le code, c'est du langage machine ? »*

■ « ... exactement ! Seulement, le Basic traduit au fur et à mesure qu'il rencontre une instruction ; ainsi il traduit le PRINT I exactement mille fois. Au contraire, le Pascal traduit une seule fois tout le programme, et par la même une seule fois le WRITE (I). »

□ *« Et ça change quoi pour moi ? »*

■ « En Basic, dès que tu fais RUN, le programme démarre alors qu'en Pascal, il faut d'abord le traduire. On trouve plus facilement les erreurs avec le Pascal mais elles sont plus aisées à corriger avec le Basic puisqu'on n'a pas tout à traduire à chaque fois. »
Notre compilateur Pascal traduit ce qu'on appelle un SOURCE — le texte du programme — en un OBJET qui est un programme en langage machine. »

□ *« Mais alors, le PASCAL est aussi performant que le langage machine ? »*

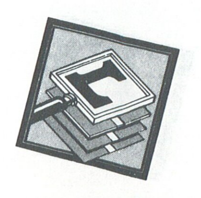
■ « Pas vraiment... Quand on écrit un programme en langage machine (LM), on choisit toujours la solution la plus directe pour résoudre son problème. Le LM possède une structure très proche de celle du BASIC. Le programme est composé d'une suite de sauts à des adresses (comme GOTO), d'appels à des sous-programmes (comme GOSUB), etc. C'est la manière naturelle de fonctionner du processeur. Mais ce n'est pas celle de l'esprit humain, pardon, de l'esprit du programmeur. Travailler dans un langage structuré comme le Pascal offre de nombreuses facilités. Citons le passage de paramètres à un sous-programme (en Pascal on dit PROCEDURE) ; la possibilité de définitions de fonctions récursives ; l'accès direct à des variables composées (plusieurs variables réunies sous un seul et même nom, mais toujours adressables individuellement). Ces facilités pour le programmeur sont autant de problèmes de traduction pour le compilateur. Le résultat est en moyenne cinq fois plus lent que l'équivalent programmé directement en LM. Par contre, le temps de programmation en LM varie exponentiellement avec la longueur du programme (plus c'est long... plus c'est très long). »



□ *« Et quelles sont les autres spécificités du Pascal ? »*

■ « En Pascal, un programme est formé de cinq zones distinctes. La déclaration des types, la déclaration des constantes, la déclaration des variables, la déclaration des procédures et fonctions et en option la déclaration des labels, enfin le programme. La dernière partie est en général très courte. La déclaration des types consiste en la définition d'un format de

PASCAL CONTRE BASIC



variable. On a par exemple le type « entier », toutes les variables de ce type contiendront des entiers. On peut définir de nouveaux types, plus complexes, à partir des types préalablement définis.

Exemple :
TYPE TABLEAU=ARRAY [1..1Ø] OF INTEGER

Définit un nouveau type appelé TABLEAU dont l'argument varie entre 1 et 1Ø compris. Le contenu de chaque case de ce tableau est un entier. Le type INTEGER est un type fondamental reconnu par le Pascal.

Le Pascal reconnaît quatre types fondamentaux : INTEGER, REAL, BOOLEAN, CHAR contenant respectivement des entiers, réels, booléen (prend les valeurs VRAI ou FAUX) et caractére (un seul).

A partir de ces types on peut former des tableaux, des ensembles, des enregistrements (RECORD). Délimiter des intervalles : 'A'..'Z' intervalle de lettres majuscules, 1..1Ø intervalle de nombres entiers. Il est également possible de créer de nouveaux types en énumérant les valeurs que peut prendre la variable. Ensuite on secoue le tout pour obtenir des variables très complexes.



Encore un type, promis c'est le dernier, le type FILE OF qui définit un fichier de n'importe quoi (ce qui est après le OF).

Quand on a fini de s'amuser avec ses types on commence à déclarer ses constantes. Une constante Pascal ressemble beaucoup à une variable. On indique son type puis on donne sa valeur. Mais évidemment il est interdit d'écrire dans une constante (non mais, ééèh). L'utilité principale des constantes, surtout celles de types compliqués, est à peu près celle des DATAs du Basic, mais on accède directement à la valeur qui nous intéresse comme pour un tableau par exemple. »

□ *« Là, je suis scié. »*

■ « Encore un détail : les constantes avec types n'existent QUE sur Turbo-Pascal. Et c'est là une très bonne idée.

Ensuite on définit les variables. Celles-ci ressemblent beaucoup aux constantes avec types. On écrit le nom de la variable (1 à 8 caractéres), le séparateur « : », puis le nom du type, et le tour est joué. Notre variable ainsi créée sera reconnue dans le programme principal et dans tous les sous-programmes (ou procédures).

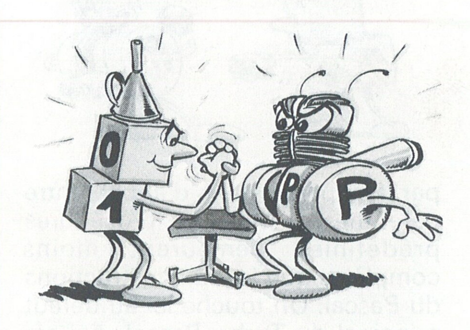
Nous sommes enfin prêts à programmer quelque chose. Pas encore le programme principal (patience, patience...), mais toutes les procédures qui seront utilisées.

Une procédure, en Pascal ressemble fort à un programme. Il est nécessaire de définir ses types, ses constantes, ses variables, ses procédures internes. Sauf si ces « machins » existent déjà dans le programme principal. On peut également définir les paramétres d'entrée et de sortie d'une procédure. Par exemple, écrivons une procédure qui recherche un mot dans un texte. Les paramétres d'entrée de cette procédure seront le nom de la variable contenant le texte, le nom de la variable contenant le mot à chercher, et le nom de la variable dans laquelle la position du mot sera renvoyée.

A la suite des définitions concernant la procédure on passe au corps de la procédure. Comme cette opération est exactement semblable à l'écriture du corps du programme principal, nous allons directement décrire la structure du programme principal.

Grosse surprise pour le programmeur Basic : il n'y a pas de GOTO ! Non, c'est une blague, l'instruction existe, mais aucun programmeur en Pascal ne s'en sert ! Le principe de base est très simple : un programmeur Basic écrit GOTO dans le but de diriger l'interpréteur vers la ligne ou se situe la portion de programme qu'il veut exécuter, un programmeur Pascal écrit BEGIN, la portion de programme à executer puis END, et le programme continue à l'instruction suivante. Quand une séquence d'instruction doit être exécutée à plusieurs reprises le programmeur Pascal définit une procédure. Faaaaacile* non ? »

□ *« Oui, si on veut. Peux-tu me donner quelques exemples d'instructions du Pascal ? »*



■ « Je peux même te les donner toutes ! Commençons par l'instruction d'affectation notée " := " correspondant au " = " de "**LET A=B**" du Basic. Il est évident qu'en Basic LET est toujours sous entendu mais il permet de ne pas confondre ce " = " avec celui utilisé dans "**IF A=B THEN...**", noté également " = " en Pascal.

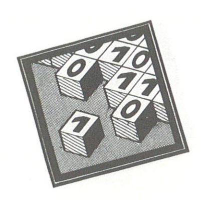
Les exécutions conditionnelles "**IF condition THEN ... ELSE...**".

Trois sortes de boucles controlées : "**REPEAT... UNTIL condition**" ; "**WHILE condition DO...**" ; "**FOR var :=debut TO fin DO...**"

L'instruction "**CASE var OF v1 :...; v2 :... END**" qui correspond à peu prés à "**ON GOTO**".

Les instructions d'entrée / sortie "**WRITE(...)**" et "**READ(...)**" qui permettent d'écrire aussi bien sur le disque que sur l'écran et de lire à partir du clavier ou du lecteur.

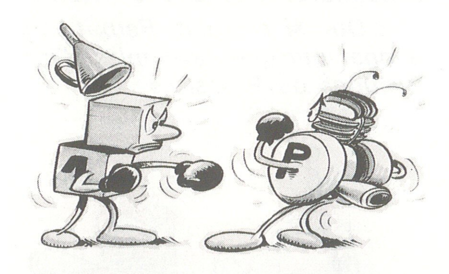
Et c'est tout. Et ouiii, il y a "**GOTO**" aussi".



PASCAL CONTRE BASIC

☐ *« Mais alors, le Basic est beaucoup mieux : il y a des* traitements de chaînes de caractères, des instructions graphiques, des instructions de contrôle de l'affichage, etc...

■ « Toutes ces fonctions restent accessibles aussi en Pascal mais elles ne font pas partie des instructions du Pascal. On les appelle "procédures prédéfinies". Elles se manipulent exactement comme des procédures classiques. Pour les appeler dans le programme, on écrit le mot réservé correspondant au nom de la procédure suivi

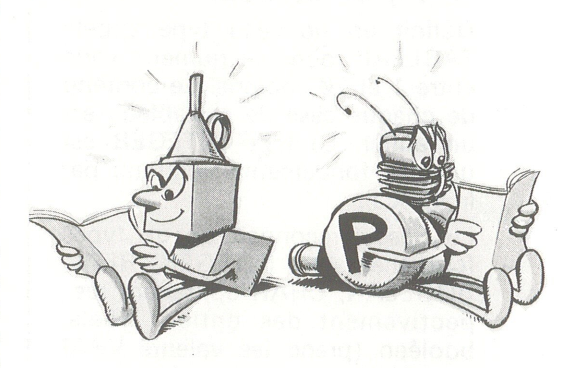


par les paramètres d'appel entre parenthèses. Mais les procédures prédéfinies demeurent moins complètes que le jeu d'instructions du Pascal. On touche ici au défaut principal du Turbo-Pascal, qui est aussi sa grande qualité. Le Turbo-Pascal est le même sur toutes les machines, le jeu d'instruction ne peut donc pas être spécialisé. Mais par ailleurs, un programme écrit sur MSX tournera sans aucune modification sur un IBM PC. J'ai essayé, ça marche très bien ! (Le contraire n'est pas vrai : de nombreuses procédures graphiques sont spécifiques à IBM). »

☐ *« Dans l'ensemble, pour réaliser des programmes longs et complexes, on a intérêt à utiliser Turbo-Pascal avec un peu de LM. »*

■ « On se heurte ici a un autre problème. Les programmes Turbo-Pascal sur micros familiaux se trouvent limités dans la mesure où les textes SOURCE ne peuvent pas dépasser une quinzaine de Kilo octets, sous peine de ne plus pouvoir être compilés. On peut tourner la difficulté en construisant son programme fragment par fragment, mais la taille mémoire idéale pour travailler en Turbo-Pascal est plutôt celle d'un IBM.

Ceci dit, pouvoir programmer en Pascal sur MSX est une facilité appréciable pour ceux qui, par exemple, ont accès à un IBM sur leur lieu de travail, ou dans leur université. Ils pourront ainsi faire avancer leurs programmes chez eux. Note bien, de plus, que Fraciel commercialise aussi Turbo-Tutor, une excellente introduction au PASCAL pour les débutants. Enfin, la version MSX n'a rien à envier aux autres, c'est réellement la même. ».



☐ *« Merci de tes bons conseils, CH. »*

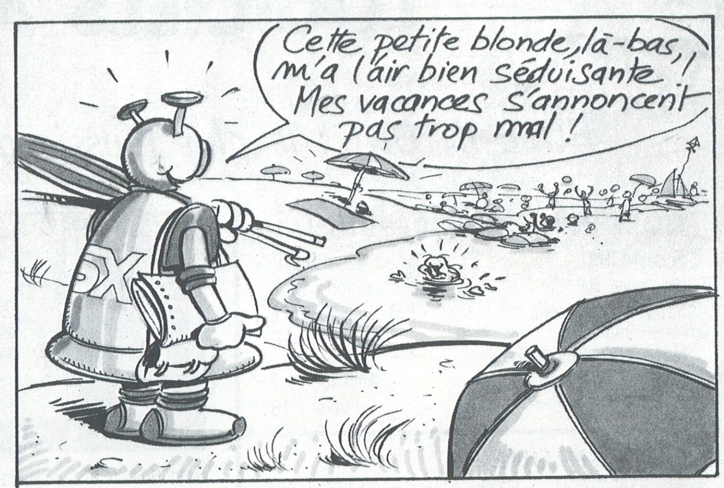
■ « C'est bien naturel, Max. »

C. Hacherdol et Max (dans le rôle du candide).

* Cf. Hébdo n° 139.
** Note De Max.

Juillet-Out !


L'Art de passer des bonnes vacances au bord de la mer, c'est savoir choisir sa place et sa partenaire ! ...


Cette petite blonde, là-bas, m'a l'air bien séduisante ! Mes vacances s'annoncent pas trop mal !

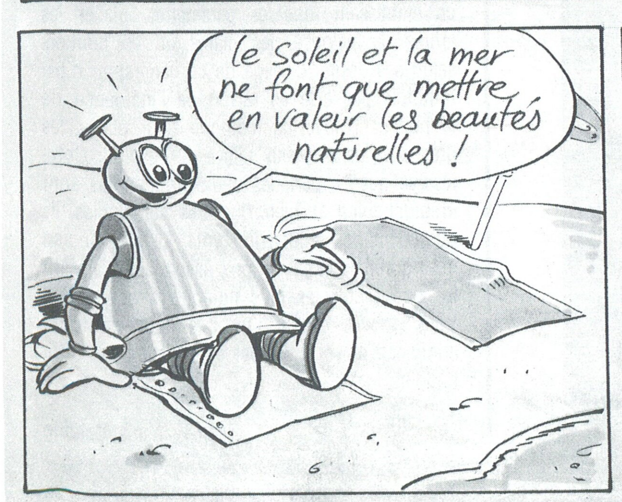

Pardon, mademoiselle ! Puis-je m'asseoir près de vous ?
Je vous en prie ! ... la plage est à tout le monde !


J'ai joué avec finesse ! ... les femmes n'ont plus de secret pour moi ! ...

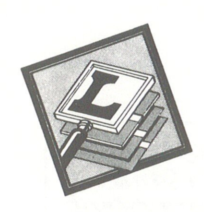

L'eau est bonne ?
Elle a l'air d'être en monokini !
Délicieuse ! Merci !


Il n'y a rien de tel qu'un bon bain prolongé, tous les jours pour se relaxer et s'adoucir la peau ! ...


En effet, je vous trouve détendue et rayonnante !
HUILE


le soleil et la mer ne font que mettre en valeur les beautés naturelles !


Merci pour les compliments ... Vous, au moins, vous savez parler aux femmes !
L. CARDON



LOGICIELS A LA LOUPE

HOLE IN ONE : la plus réussie des simulations de Golf sur micro

HOLE IN ONE PROFESSIONAL

Éditeur : HAL — Type : jeu d'arcade
Créateur : Hal — Configuration : 32 K
Support : cartouche — Prix : env. 240 FF et 1 400 FB

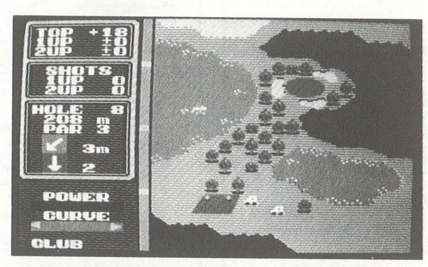
Note globale : 16/20
Graphisme : 12 — Animation : 7
Son : 8 — Intérêt : 18

HOLE IN ONE

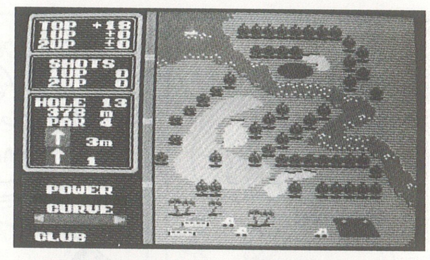
Éditeur et créateur : HAL — Configuration : 16 K
Support : cartouche — Prix : env. 180 FF et 1 200 FB

Note globale : 13/20
Graphisme : 12 — Animation : 7
Son : 6 — Intérêt : 15

Les résultats du sondage nous ont permis de cerner plus exactement vos goûts et vos aspirations. Ainsi vous semblez préférer la précision et la rigueur. Dés ce numéro nous allons tenter d'œuvrer dans le sens de la concision et de la sobriété.



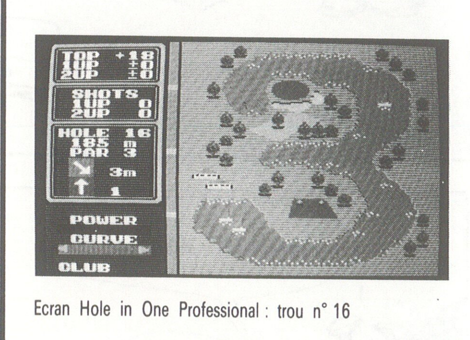
Ecran Hole in One Professional : trou n° 8



Ecran Hole in One Professional : trou n° 13

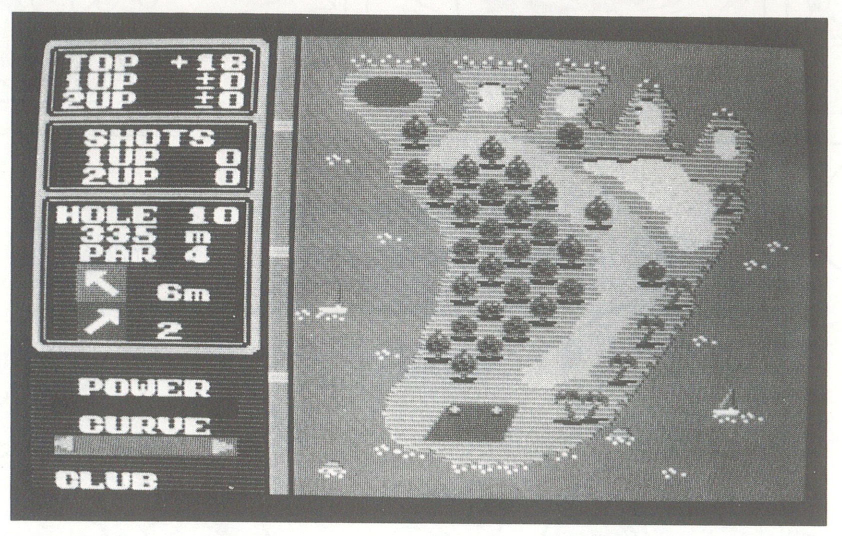
Hole in one pro est bien une version améliorée du légendaire Hole in one, création originale de Hal laboratory. Il s'agit de la plus réussie des simulations de golf. Les raisons de ce succès sont multiples. Les graphismes sont suffisamment soignés et accentuent le réalisme des effets. Les parcours très bien dessinés comportent des bosquets, des lacs et bien entendu les nécessaires bunkers. Les deux jeux disposent de trois niveaux de difficulté : average, pro, expert. La force du vent et la rapidité des greens varient alors, obligeant le pratiquant à ajuster son jeu aux conditions naturelles. Les options de jeu apparaissent plus nombreuses dans la dernière version. On peut jouer à deux ou en solitaire contre l'ordinateur, et même disputer un tournoi en compagnie des meilleurs golfeurs du monde. Les empoignades se déroulent sur un unique parcours de dix huit trous en ce qui concerne hole in one. Le modèle pro dispose en revanche de deux superbes terrains, queen size et king size, qui présentent des réelles difficultés. Les erreurs se payent immédiatement et il convient de jouer avec finesse. Le choix du club (13 types disponibles) et l'effet imprimé à la balle revêtent une importance cruciale. L'amélioration la plus notable concerne l'apparition d'un éditeur de tableau. On peut créer des parcours entiers, en établissant tous les paramètres, placer les arbres, la pelouse, les mares et les bunkers selon ses désirs. L'usage de ce générateur n'est toutefois pas aisé en raison de l'indigence de la notice. Trouver la méthode pour placer les greens et les drapeaux relève de l'exploit. Cette réserve mise à part, les deux programmes sont irréprochables et bien que très semblables ils possèdent des atouts différents. Le plus ancien mise dorénavant sur un prix raisonnable, laissant les possibilités les plus notables à son cadet. Vous pouvez choisir l'un des deux en toute confiance et vous décider en fonction de votre budget.

Jean-François Balaine

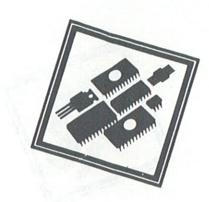


Ecran Hole in One Professional : trou n° 16

Ecran Hole in One Professional : trou n° 4

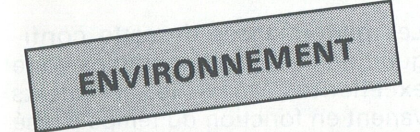


Ecran Hole in One Professional : trou n° 10



LE SYNTHETISEUR VOCAL

Ce banc d'essai devait être réalisé dans notre N° 4, mais le constructeur du synthétiseur vocal ayant modifié en profondeur, depuis notre annonce, l'intégralité de ses logiciels, nous avons préféré actualiser notre article.



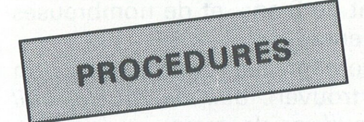
ENVIRONNEMENT

Ce périphérique se distingue par une présentation un peu bizarre mais dans l'ensemble bien réalisée. La cassette qui l'accompagne contient 3 programmes :

— **Pho100**, le logiciel d'exploitation du synthé.
— **Démo**, une super démonstration des capacités du matériel.
— **Exempl.**, une petite curiosité.

STRUCTURE INTERNE

Sa structure interne est extrêmement simple : un circuit imprimé double face à trous métallisés, un circuit intégré (ME 8000) spécialisé dans la synthèse vocale, un quartz et deux ou trois *« bricoles »* pour interfacer le tout. L'ensemble est dissimulé dans un boitier plastique laissant seulement apparaître deux connecteurs. le premier pose un problème car La connection à l'ordinateur est sensée se faire par un bus d'extension à la norme MSX. Ce connecteur standard 50 broches est en version mâle comme une cartouche et non femelle comme un port cartouche. Ce type de connecteur a la particularité d'être presque introuvable (à notre connaissance, il n'existe qu'à l'arrière des YAMAHA), ce qui oblige la plupart des utilisateurs à se munir en plus du câble interface prévu à cet effet.
Lorsqu'il est relié à la console, le synthé propose un deuxième connecteur sur sa face arrière utilisable pour d'autres extensions (c'est tentant, on a envie de brancher plein de trucs dessus, mais attention aux court-circuits...).



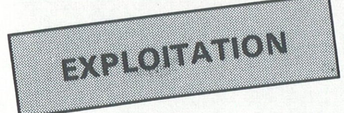
PROCEDURES

Un mode d'emploi en français fournit tous les renseignements nécéssaires pour utiliser correctement ce synthé. Si le périphérique se caractérise par sa simplicité de conception, il n'en est pas de même pour son utilisation. Outre le chargement du logiciel d'exploitation sur cassette, il faudra procéder en plusieurs passes pour utiliser les phrases créées dans un programme en basic de votre cru :

1 — Composer vos phrases avec le logiciel « Pho100 »
2 — Noter sur un papier (!) les instructions basic qui serviront à exploiter vos phrases.
3 — Sauvegarder sur cassette le fichier binaire qui contient les phonèmes et vos phrases.
4 — Ecrire votre programme basic sans oublier « clear2ØØ, 55ØØØ » qui protègera le fichier binaire.
5 — Charger le fichier binaire du point 3.
6 — mettre dans votre programme les instructions notées au point 2.
7 — Et enfin faire un joyeux « RUN » (aucun rapport avec Hyper Sports 3).



Il est à regretter que le logiciel ne soit pas sur cartouche ou au moins les codes machines des phonèmes. Intérrogé à ce sujet, Techni-musique se défend : *« c'est voulu, celà permet de présenter des améliorations des softs sans avoir à changer la partie matériel »* (fin de citation). Pourquoi pas, mais la compatibilité avec les disquettes est laissée à la sagacité de l'utilisateur (le fichier binaire s'étend de D6D8hex à F37Fhex) et les temps de chargement deviennent prohibitifs, ce qui n'encourage pas une utilisation intensive.
On se demande pourquoi le concepteur n'a pas choisi la notation hexadécimale pour les codes ? Ce choix aurait permis d'économiser 33 % de frappe sur le clavier. Pour les plus avertis, signalons heureusement qu'il est tout à fait possible de modifier les programmes fournis de façon à les rendre compatibles avec les disquettes et que la saisie des codes se fasse en hexadécimal. Nous avons pu le réaliser, mais le fameux « copyright » ne nous permet pas de vous en faire profiter.

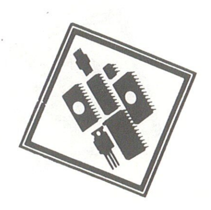


EXPLOITATION

Examinons de plus près les caractéristiques de l'ensemble synthé + Pho100 qui est la version « exploitation ».
Pour faire parler une machine, il existe plusieurs solutions :

— Vous prenez un échantillonneur* de sons, vous stockez les phrases entières puis vous les lui faites restituer telles qu'elles ont été mémorisées.
Intérêt de cette méthode : la fidélité d'exécution atteint des sommets et l'utilisation est très simple (deux boutons et un micro peuvent suffire).
Inconvénient : la machine ne peut pas exprimer de phrases non enrégistrées auparavant.

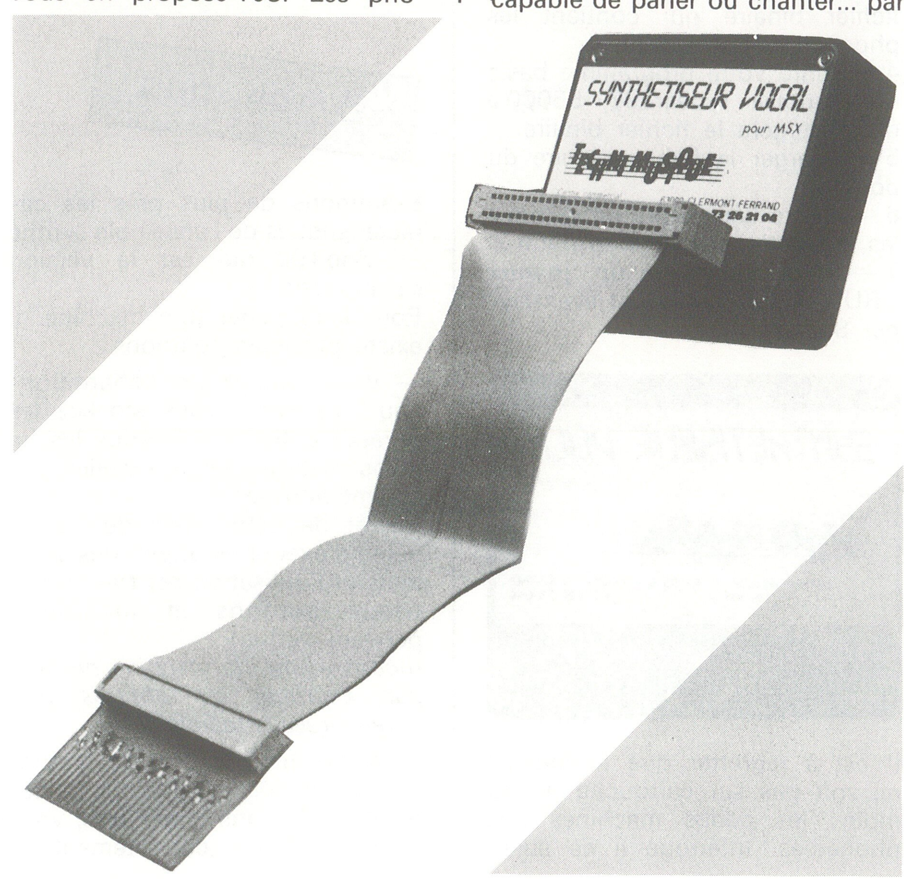
— Autre méthode, vous prenez un circuit spécialisé dans la génération de sons complexes, vous le programmez correctement et

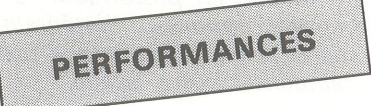


LE SYNTHETISEUR VOCAL

vous avez une machine prête à dire n'importe quoi.
Avantage : La diversité des sons n'est pas limitée et vous pouvez même générer des sons n'existant pas dans la réalité (c'est un synthétiseur, ne l'oubliez pas).
Inconvénient : la mise en œuvre n'est en générale pas très simple, ceci étant due principalement à la versatilité de l'ensemble.

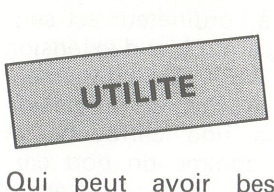
C'est la deuxième solution qui a été choisie ici, ce qui entraîne une simplicité de conception frisant l'incroyable et une utilisation souvent pénible.
Lorsque vous parlez, vous utilisez (sans le savoir) des suites de « phonèmes ». Un phonème est un son élémentaire. La succession des phonèmes produira des mots et ces mots des phrases. Il paraît évident que plus il y a de phonèmes différents, plus les possibilités sont grandes. La langue française nécessite 64 phonèmes au minimum pour avoir une élocution correcte. Techni-Musique vous en propose 103. Les phonèmes supplémentaires sont des « contractions » de phonèmes qui permettent d'éviter au synthé de décortiquer les phrases comme un enfant de 3 ans, et de nombreuses désinences.
Concernant les contractions, on peut trouver : *ouil de rouille, euil de treuil, gr de grain, io de chiot, br, bl, cr, cl etc...*
Les désinences sont très nombreuses (35) et permettent d'obtenir la fin de mot souhaitée.
D'autres fonctions supplémentaires sont proposées :
— Pitch permet de modifier la hauteur tonale des mots et aussi d'attribuer une inflexion à la phrase prononcée ; 4 silences de différentes longueurs (24, 40 72 et 136 ms) introduisent des délais entre les phonèmes ou les mots des phrases.
— Une fonction « M » autorise la modification de la hauteur tonale de toute la phrase, le choix par exemple d'un homme, d'une femme ou tout autre « chose » capable de parler ou chanter... par l'intermédiaire de votre console MSX.





PERFORMANCES

Les performances de cette configuration sont très honorables voire excellentes, mais les résultats varient en fonction du temps passé à l'élaboration des phrases, car il apparaît que certains phonèmes ne sont pas prononcés de la même façon lorsqu'ils sont enfermés dans un contexte particulier (ceci est un phenomène commun à ce type de matériel), il faut donc travailler les phrases pour les optimiser.
En écoutant le programme « démo » avec son horloge, on évalue pleinement les capacités de ce synthé vocal. D'ailleurs, le meilleur exercice consiste à essayer de reproduire cette démo.
Il ne faut pas attendre de ce synthétiseur les mêmes performances que celles d'un système spécialisé coûtant plus de 10 000 F. Il s'agit d'un périphérique simple et performant qui n'a pas la prétention de concurrencer les systèmes professionnels, mais simplement de vous initier à la synthèse vocale par l'intermédiaire de votre ordinateur familial et de vous assurer quelques recherches et prouesses dans la matière.



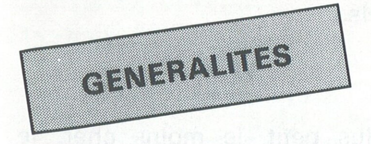
UTILITE

Qui peut avoir besoin de ce matériel ?
Sans aucun doute, l'ensemble des utilisateurs !
Entendre son ordinateur vous posez des questions ou vous guider dans le déroulement d'un programme est très attrayant et de plus, reposant pour la vue (imaginez un peu ce que pourrait être « la revanche du K.G.B. » publié dans le N° 2 de MICROS MSX avec un tel appareil ! ! !).



AU BANC D'ESSAI...

D'autre part, les possibilités didactiques sont à exploiter, Techni-Musique ouvre la voie en développant pour ce synthé des softs spécialisés (lecture de nombres, de lettres, banques de mots...).
Le seul obstacle à sa diffusion demeure son prix relativement élevé, environ 500 FF, plus le câble pour le connecter à l'ensemble des consoles MSX, environ 150 FF.
On serait en droit de penser que le synthétiseur vocal ne soit pas un périphérique, mais trouve sa place en option interne dans l'ordinateur.
Malheureusement, cette diffusion limitée n'encouragera pas les développements de logiciels appropriés.
Malgré ces quelques constatations, nous pouvons considérer que son rapport qualité/prix est correct, nous encourageons nos lecteurs à découvrir la synthèse vocale et félicitons Techni-Musique d'avoir enrichi le standard MSX d'un nouveau périphérique.



GENERALITES

Depuis longtemps, les chercheurs du monde entier développent des produits visant la synthèse vocale. Cette recherche fondamentale n'est pas isolée mais au contraire inscrite dans un contexte très particulier : *la communication.*
En effet, *l'Homme* n'a pas inventé mieux que la parole pour communiquer. Cette méthode présente l'avantage de ne pas nécessiter de support particulier pour la transmission. En effet, le stockage des ondes sonores peut être effectué sur bandes magnétiques, disque voire par fils (téléphone). Par opposition, le dialogue *homme/machine* passe encore par des périphériques contraignants : par exemple, un clavier qui est à l'origine des fautes de frappe ou un écran qui entraîne une fatigue visuelle.

Ces périphériques présentent un gros inconvénient : la lenteur de la communication. Il faut quatre à cinq fois plus de temps pour écrire une phrase que pour la lire, de même, lire une phrase demande au moins deux fois le temps nécessaire à son élocution. La communication par voie orale devient donc très performante en temps machine. De plus, la parole permet de faire comprendre intuitivement le sens des mots en utilisant l'intonation (la forme interrogative d'une phrase est perceptible immédiatement alors que l'on peut oublier un point d'interrogation lors de la lecture de la même phrase et perdre ainsi tout son sens). Autre avantage non négligeable, une alerte auditive attire plus l'attention qu'un message affiché à l'écran.
Pour les raisons citées et beaucoup d'autres, la synthése de la parole prend une place prépondérante dans la recherche et l'on peut parier que bientôt tous les ordinateurs seront pourvus de cette option (l'Exelvision par exemple est un précurseur), ou du moins trouvera-t-on les interfaces et les logiciels correspondants (le catalogue de l'IBM PC est déjà bien fournis à ce propos bien que les prix soient encore très élevés).

Synthétiser la parole est une opération complexe, utilisant un grand nombre de calculs qui doivent s'effectuer très vite. La mise en place de circuits spécialisés se généralise et simplifie l'organisation matérielle des générateurs. Il ne faut donc pas se fier à l'apparente simplicité d'un synthétiseur vocale comme celui décrit ci-dessus, le circuit utilisé est un processeur spécialisé comprenant une unité logique et arythmétique, des bus, une microprogrammation (exactement comme un microprocesseur), et il comporte un convertisseur numérique/analogique qui est le dernier maillon de la chaîne. La programmation d'un tel générateur se fait au moyen de registres (comme le PPI ou le PSG d'un MSX). Pour limiter l'encombrement, il est difficile de faire plus simple, deux adresses consécutives suffisent pour « l'interfaçage » avec un ordinateur. Dans le cas du synthé Techni-Musique, ce sont les ports ØFE-hexa et ØFFhexa.

Pascal Couteheuse

** Echantillonneur : appareil transformant tout signal analogique en signal numérique et permettant de stocker des sons en mémoire.*

PETITES ANNONCES

... DERNIÈRE MINUTE...

31-Vends YAMAHA CX 5M + clavier pro YK 10 + lect. K7 Yeno + 3 logiciels Jeux + Eddy 2 + revues : 5 000 F, moniteur couleur : 1 800 F, l'ensemble : 6 500 F. Jean-Luc Seguelas, Tél. 61.85.98.38.

34-Vends Console VHS ATARI 2600 + 5 cartouches de jeu, le tout pour 1 000 F. Tél. 67.71.14.76

38-Y A T'IL DES GENS INTERESSES par la formation d'un club MSX sur la région de Grenoble ? Soyez sympa et faites-moi part des vos idées. Il s'agirait bien entendu d'une association 1901. Personnellement, je suis particulièrement intéressé par les applications musicales et graphiques du MSX. Ecrivez-moi à : Jacques Coulavin, 11 boul. des Frères Desaire, 38170 SEYSSINET.

42-Vends CANON V20 64 K + moniteur couleur + revues, le tout sous garantie jusqu'en décembre 86, pour 3 000 F. Tél. 77.54.41.35 aux heures de repas, demander Rosso.

69-Vends YAMAHA CX 5M + livres + clavier + 2 logiciels musicaux + modulateur N/B avec filtre FSK + cordons + filtre secteur. Tél. 74.67.51.10

69-Pour en savoir plus sur le CX 5M, le Basic et son extension musicale, la programmation des synthés, la norme MIDI : contacter AGES GMLV à Lyon au 78.28.69.10



MUSIQUE SUR MSX : QUE CHOISIR ?

La gamme des produits YAMAHA devient de plus en plus étoffée. Choisir celui qui conviendra le mieux à ses besoins, n'est pas toujours facile, aussi, pour ceux qui ne se sont pas encore équipés, nous avons décidé de passer en revue et de commenter ce matériel dédié à la musique.

LA BASE DU SYSTEME : LE SYNTHE

Il en existe trois disponibles en France :

SGF-01

Le plus repandu, il possède la fameuse prise MIDI : interface permettant de connecter plusieurs synthétiseurs ensemble et de les utiliser simultanément. Ce module est la version professionnelle du synthé avec une représentation graphique des fonctions très simplifiée. L'utilisation en synthétiseur se trouve réduite à sa plus simple expression et relativement peu compréhensible pour le néophyte . C'est ce modèle qui équipe le CX-5M.

SFK-01

Il s'affirme comme la version « grand public » du synthétiseur. Une représentation graphique très soignée avec menus déroulants, rendent l'utilisation facile mais lente en comparaison du SFG-01. Le SFK-01 dispose en apparence de plus de fonctions que son homologue avec prises MIDI. En fait, le nombre demeure globalement le même, mais elles sont différentes, ces deux modules n'ayant pas été conçus pour le même usage. Si vous souhaitez vous servir de votre ordinateur pour faire de la musique, sans pour autant acquérir un équipement lourd et coûteux, le SFK-01 fera parfaitement l'affaire. Il regroupe en un seul élément toutes les fonctions habituelles des orgues d'appartement ou si vous préférez des claviers de loisirs avec en plus une palette de sons disponibles immédiatement à faire pâlir de jalousie votre voisin et son BONTEMPI..

Examinons quelques unes de ces fonctions :

— Une boîte à rythme (limitée)
— Un système d'accords automatiques
— Un accompagnement automatique permettant d'ajouter une guitare basse sur le rythme (système connu sous le nom de « auto-bass-chord » *)
— Un enregistreur temps réel d'une capacité de 2 000 notes environ qui mémorise votre jeu, le rejoue à volonté et vous autorise de jouer par dessus.

Par exemple : vous stockez une mélodie puis vous jouez un accompagnement pendant que le synthé l'exécute. De quoi émouvoir vos nouvelles conquêtes... en trois minutes, vous devenez un « Duke Ellingthon » mais sans la notoriété pour autant !

Le SFK-01 ne possède pas d'interface MIDI, il ne peut donc pas être connecté à d'autres synthétiseurs, c'est un périphérique « fermé ».

SFG-05

Le dernier né de la gamme, il se distingue en premier lieu par son prix élevé, mais aussi par ses performances. Il est livré avec le CX-5M2, version améliorée du CX-5M qui est assurément la copie conforme du YIS-503.

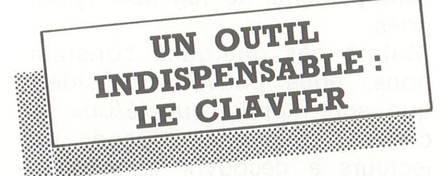
Le SFG-05 regroupe l'ensemble des fonctions du SFK-01 et de l'interface MIDI du SFG-01 avec une qualité supplémentaire : il peut s'utiliser comme un expandeur MIDI.

Un expandeur MIDI, c'est tout simplement un module de synthétiseur doté obligatoirement de l'interface MIDI, ne disposant pas de clavier musical spécifique, qui se commande à partir d'un autre synthé et de son propre clavier.

Eventuellement, on peut remplacer le synthé maître par un séquenceur ou pourquoi pas, un SFG-05 avec son MSX associé.

Ce synthé est sans aucun doute le plus performant des trois et le plus versatile. Nous pensons d'ailleurs qu'il sera rapidement le seul commercialisé au détriment des deux autres qui n'ont plus de raison valable d'exister.

C'est encore le seul des trois qui autorise le transfert des données sur disquette et qui dispose de deux possibilités de raccordement pour l'imprimante (MSX et EPSON).



UN OUTIL INDISPENSABLE : LE CLAVIER

Pour utiliser ces synthés, il faut absolument un clavier musical de commande. Yamaha propose trois modèles :

YK-01

Le plus petit, le moins cher, le moins beau et le moins solide. Quel programme ! Entièrement fabriqué en plastique, il a une mauvaise tendance à grincer comme les gonds rouillées d'une vieille porte, lorsque l'on s'en sert intensément. Malgré ces quelques constatations, on peut avouer que c'est une configuration choisie fréquemment. En effet, si vous possédez un SFG-05 et si vous n'avez besoin que d'un clavier d'appoint pour le commander disposant bien sûr d'un autre synthétiseur avec un vrai clavier, alors optez pour ce YK-01. Il mesure environ 50 centimètres de large et exhibe 44 mini-touches (3 octaves et demi).

YK-10

Plus sérieux, le YK-10 comporte de



MUSIQUE SUR MSX : QUE CHOISIR ?

vraies touches (toujours en plastique). Long de 75 cm et large de 21 cm, il pèse presque 8 Kg. Le fond est consolidé d'une plaque métallique épaisse qui lui confère une assise supplémentaire. Les flancs ont été réalisés en bois... un look des bon vieux synthés d'il y a cinq ans. Une construction irréprochable, une souplesse de touches agréable et une solidité exemplaire en font un clavier qui durera très longtemps.

YK-20

Dans la série des YK, le « 20 » ressemble beaucoup au précédent. Le design a été modifié et un pupitre ajouté. Ormis ces petits détails, la conception est rigoureusement la même que le précédent.

REMARQUE

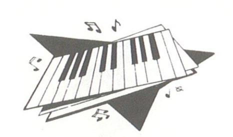
Dans tous les cas il vous faudra un clavier, même si vous décidez de montez un studio avec plusieurs MSX et leurs synthés (auquel cas, un seul suffira). Vous n'avez aucun moyen d'extraire une note sans leur intermédiaire. Ils sont le moyen unique de communication, exceptés avec les logiciels MUSIC COMPOSER et MUSIC-MACRO, qui ont leurs propres systèmes de gestion et d'introduction des notes mais représentent des cas particuliers que nous commenterons un peu plus loin.

Le propre d'un synthétiseur est de proposer un maximun de sonorités différentes. A la mise sous tension,

LOGICIELS : TROIS UTILITAIRES

46 sons, nommés « presets », sont disponibles. La qualité de ces presets est assez moyenne et ne reflète guère les possibilités du synthé. Certains d'entre eux élèvent le niveau, notamment EPIANO3, HARP, CLARINET, STRINGS, en l'occurence bien réussis. Si ces 46 sons vous paraîssent maigres, la cartouche FM-VOICING existant maintenant en deux versions, YRM104 et YRM304 pourra palier à ces insuffisances.

(suite à la page 41)



SPECIAL MUSIQUE

LES NOUVEAUX PERIPHERIQUES

Depuis peu, YAMAHA propose une nouvelle série de logiciels à vocation musicale, nous avons voulu en savoir plus et vérifier s'il s'agissait d'une amélioration des précédents ou de nouveaux produits...



Sur l'emballage, nous apercevons : « *compatible DISK et MIDI* ». C'est un bon présage...
Ce module s'appelle par l'habituelle fonction « CALL MUSIC » et peut donc demeurer dans l'ordinateur. Dès le premier tableau, on se rend compte qu'il s'est passé quelque chose et, bien que la présentation semble familière, on est très rapidement obligé d'avoir recours au mode d'emploi pour tirer la quintescence de ce synthé.
Découvrons maintenant les nouvelles caractéristiques : la polyphonie reste de 8 voix, mais que l'on peut désormais répartir, non, plus sur deux, mais sur quatre instruments séparément : deux pour le clavier et deux sur deux canaux MIDI différents.
Ce synthétiseur peut (enfin !) être utilisé comme un « expandeur » MIDI*, en d'autres termes, vous pouvez commander ce synthétiseur par un second (même par un autre CX-5M) et le SFG-05 répondra à tous les ordres MIDI qui lui parviendront, y compris les informations des « molettes » ou des pédales d'expression.
YAMAHA a conservé les deux modes d'utilisation : le mode POLY et le mode MONO. Ce dernier est intéressant puisqu'il permet, un peu comme pour les orgues d'appartement, de jouer des accords et une mélodie en actionnant un minimum de touches et d'obtenir des effets assez convainquants, surtout que le SEQUENCEUR** (enregistreur) existe toujours et se trouve maintenant affectable à une partie quelconque du clavier. Nous vous avons gardé le meilleur pour la fin : il offre la possiblilité de stocker les données du synthétiseur sur une disquette, ce qui représente un grand pas en avant. Les transferts de (ou vers) la disquette sont très rapides voire même dans certains cas, plus rapides qu'avec une cartouche de données UDC-01.
Un autre point intéressant, la connexion de l'imprimante : on peut choisir entre deux types d'imprimantes différentes et pour chacune deux densités d'impression (simple ou double). Ceci élargit les possibilités car, hélas, les imprimantes compatibles M.S.X. ne sont ni variées, ni performantes. Introduire un autre standard (EPSON), s'avère être une opportunité intéressante.

Conclusion :

Ce SFG-05 se distingue comme un nouveau produit performant, et non comme une simple évolution. La documentation jointe est exceptionnellement claire et complète. Son inconvénient demeure le prix : environ 1.950 FF, auquel il convient d'ajouter le montant d'un clavier de commande (YK-01, YK-10, ou YK-20) dont les prix s'échelonnent entre 850 et 1.800 FF. Malgré celà, le SFG-05 reste une superbe extension pour MSX et la base pour de nombreux logiciels que nous allons détailler ci-dessous.

LE MUSIC MACRO 2 YRM-504

Commençons par celui qui nous a le plus déçu. En effet, ce MUSIC MACRO 2 n'apporte que peu d'avantages par rapport au MUSIC MACRO 1. Quelques fonctions ont changé :
— Cinq ont disparu : CALL LOOK, CALL SYNCOUT, et les trois du fichier « DC : » :LOAD,SAVE et OPEN. C'est dommage, surtout pour les fonctions de fichiers car elles permettaient, entre autres, de sauver des programmes BASIC sur cartouche.
— deux ont été ajoutées sur le YRM-504 :CALL CLDVOICE et CALL END. La première permet de charger des données de sons en provenance de la disquette et la seconde de désactiver le MUSIC MACRO 2 et de libérer l'ordinateur à son état primaire, surtout pour la vitesse de scrutation du clavier qui redevient normale.
— quatre fonctions ont vu leurs paramètres modifiés. Pour CALL PHRASE, la définition maximale des notes tombe de la quadruple croche au triolet de triple croches. L'explication fournie se résume par : « la noire n'est pas un multiple de la quadruple croche !... » Dans l'instruction CALL START, il n'y a plus de paramètre car la seule option CALL SYNCOUT a disparu. Par contre, l'extension de la fonction CALL MODINST devient intéressante : vous avez le choix entre 104 SONS disponibles simultanément, les 48 sons de base du synthétiseur, 8 sons sélectionnés parmis 48 provenant d'une cassette ou d'une cartouche et 48 sons provenant d'un fichier sur disquette. Enfin, CALL VLIST permet de visualiser les noms des sons chargés à partir de la disquette.

Une meilleure gestion de la mémoire autorise quelques fantaisies. La capacité des pistes est multipliée par quatre et l'on dispose de 104 sons résidant en mémoire. Un point très important : les nouvelles fonctions ne sont utilisables que si vous avez un SFG-05. Par ailleurs, nous avons testé ce MUSIC MACRO 2 avec un SFG-01 et il fonctionne très bien à l'exception des fonctions du disque qui ne peuvent être activées qu'avec un SFG-05. Notez au passage que le MUSIC MACRO 1 fonc-



SPECIAL MUSIQUE

MUSICAUX YAMAHA

tionne avec le nouveau synthé mais bien sûr pas le disque.

Conclusion :

Pour environ 450 FF, la différence de prix par rapport au MUSIC MACRO 1 est difficile à justifier. La compatibilité avec les disquettes n'est pas suffisante, surtout lorsque l'on connaît la complexité d'utilisation de ce logiciel.

LE MUSIC COMPOSER 2 YRM-501

Avec ce logiciel, nous retrouvons la musique sous une forme plus habituelle. Sur l'emballage, figure la mention : *« compatible DISK, MOUSE et MIDI ».* C'est déjà tout un programme ! Au fur et à mesure de l'utilisation, on s'aperçoit qu'une foule de petits détails ont changé et s'agrémente d'une manipulation beaucoup plus souple et facile. Pas moins de 25 fonctions nouvelles nous sont offertes. Il serait long et fastidieux de les énumérer toutes, aussi nous avons choisi de détailler seulement les groupes de commandes :

— Les commandes fonctionnelles sont d'un grand secours pour l'utilisateur car on peut afficher les noms des sons disponibles ainsi que toutes les fonctions utilisables sous forme d'écran aide-mémoire.

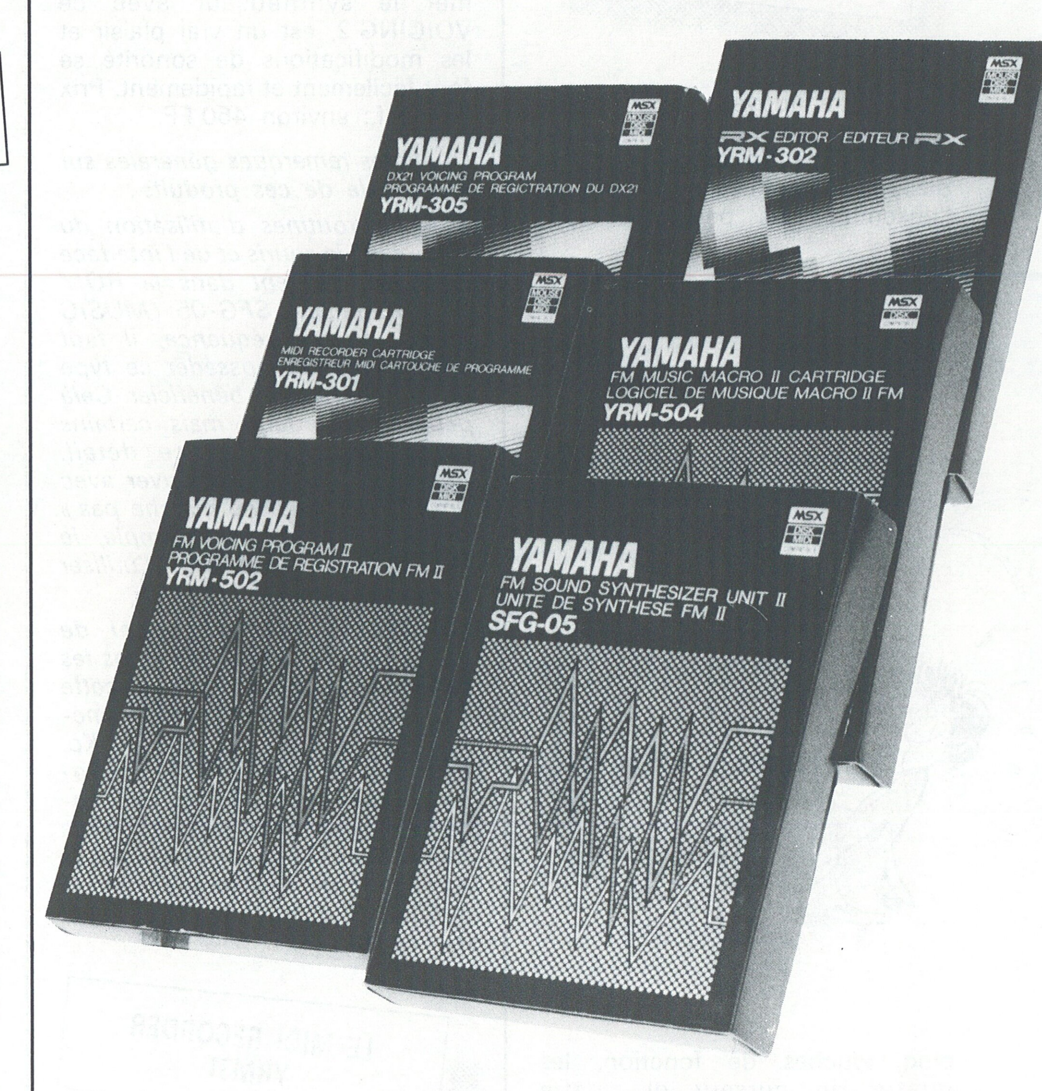
— Les directives d'exécution rendent le jeu plus expressif et on dispose désormais d'un PORTAMENTO programmable.

— Les commandes de fichiers qui permettent d'exploiter en profondeur le disque et la cassette simultanément.

— Les fonctions MIDI, huit supplémentaires, s'occupent de domaines très divers : synchro in/out choix d'instruments, portamento programmable, sustain, blocage d'accords, etc...

— Imprimante : comme pour le SFG-05, le choix s'effectue entre deux types d'imprimantes et trois modes d'écriture.

— L'introduction des notes peut maintenant se réaliser de quatre façons (quel luxe !) : soit par une souris, le clavier musical, le clavier de l'ordinateur ou un clavier MIDI séparé.



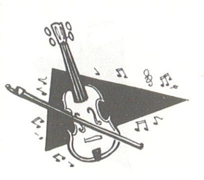
— En mode polyphonique, la saisie des accords s'effectue en les « plaquant » et plus en les rentrant note par note. C'était l'un des gros reproches à l'encontre du COMPOSEUR 1.

Ce logiciel est opérationnel pour les futures extensions (MSX2). On peut choisir plusieurs « BANKS » de données cohabitants dans la mémoire et jouables les unes à la suite des autres.

Le test de ce MUSIC COMPOSER 2 nous a agréablement impressionné. Il s'accommode bien sûr du SFG-01, mais dans ce cas de nombreuses fonctions ne sont pas activables (fonctions du disque et portamento entre autres). L'introduction de la souris pour l'édition permet une saisie ultra rapide des données et des notes. Il en résulte un confort d'utilisation très appréciable.

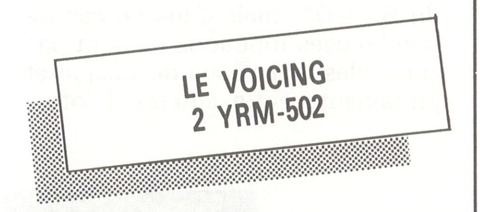
Conclusion :

Pour 450 FF environ, un super



LES NOUVEAUX PERIPHERIQUES

logiciel qui parvient par ses capacités d'édition à faire oublier les petites erreurs de YAMAHA. De loin le meilleur logiciel de la série !



Avec cette nouvelle version, YAMAHA nous « gâte »... Un éditeur très puissant n'utilisant qu'une dizaine de touches pour modifier l'ensemble des paramètres (les



cinq touches de fonction, les quatre du curseur et quatre touches d'usage générale). On peut même se servir d'un clavier MIDI pour commander le synthétiseur, et bénéficier ainsi des fonctions du dit clavier. Malheureusement, la notice n'est pas à la hauteur. Elle n'apprend pas à programmer ce synthétiseur. Il faut s'appuyer sur son expérience personnelle. Si nos lecteurs sont assez nombreux à se manifester à ce sujet, nous pourrions concevoir une série d'articles sur la programmation des synthétiseurs YAMAHA.

Conclusion :

Avec la possibilité d'utiliser une disquette et une souris, programmer le synthétiseur avec ce VOICING 2, est un vrai plaisir et les modifications de sonorité se font facilement et rapidement. Prix indicatif : environ 450 FF.

Quelques remarques générales sur l'ensemble de ces produits :

1 — les routines d'utilisation du disque, de la souris et de l'interface MIDI se trouvent dans la ROM du synthétiseur SFG-05 (MUSIC BIOS). En conséquence, il faut obligatoirement posséder ce type de synthé pour en bénéficier. Celà peut paraître idiot mais certains revendeurs ignorent ce détail. Vous pouvez vous retrouver avec un matériel « qui ne marche pas » si vous achetez, par exemple, le VOICING 2 et que vous l'utiliser avec le synthé SFG-01.

2 — les fonctions d'appel de celles précitées se situent dans les cartouches programmes. A cette occasion, leur encombrement mémoire passe de 16 Ko à 32 Ko. Ceci permet à YAMAHA de proposer une série de produits cohérents seulement si vous faîtes l'acquisition de l'ensemble de la configuration. Cet arrangement à but lucratif permet de vendre deux fois le matériel...

LE MIDI RECORDER YRM31

Avec ce logiciel, nous abordons des produits très spécifiques, à usage musical et pour des environnements bien définis.
Ce MIDI RECORDER remplace en partie, un magnétophone multipistes, avec toutes ses fonctions et d'autres, que seules l'électronique et l'informatique peuvent apporter. Détailler toutes les possibilités de ce logiciel nécessiterait un numéro complet de la revue. Nous nous contenterons de survoler ses principales caractéristiques.
Tout d'abord, précisons qu' il s'agit d'un enregistreur quatre pistes étant capable de mémoriser quatre parties différentes. Ces parties sont polyphoniques (possibilités d'enregistrer des accords). Leur polyphonie n'est pas limitée, ni en nombre de notes, ni en nombre de canaux. C'est une « arme » terrible que YAMAHA met à notre disposition ! On peut enregistrer n'importe quoi sur une piste, même des informations pour des synthétiseurs différents qui ne joueront que les notes qui leurs sont destinées. Ainsi, une partition prête à jouer n'occupera qu'une piste sur les quatre disponibles.
Ce soft est donc capable de gérer les 16 canaux MIDI, d'enregistrer les fonctions du clavier (pression, vélocité, « after-touch ») et d'interpréter les fonctions des organes de commandes (pédales d'expressions, switchs, molette, etc...). Ce type d'informations prend une quantité d'espace mémoire importante.
Par contre, YAMAHA a oublié de préciser sur l'emballage que la cartouche ne gère pas le synthé interne (SFG01 ou SFG05) mais uniquement des synthétiseurs extérieurs. Donc, si on ne possède que le synthé du MSX, cette cartouche est inutilisable.
Pour l'exploiter, l'utilisateur doit être muni d'un ordinateur MSX, du synthé original et d'un synthé MIDI. A cet équipement de base, il est préférable d'adjoindre une SOURIS et un lecteur de disquettes. Notons que la compréhension du mode d'emploi est des plus ardue. Il s'avère plus difficile d'utiliser cette cartouche que le BASIC MSX.
Enumérons maintenant les possibilités d'édition des partitions :

— Il est possible de mixer (mélanger) deux pistes différentes sur



MUSICAUX YAMAHA

une troisième. Il en résulte des réductions comme si l'on travaillait avec une table de mixage. Les pistes se libèrent et d'autres données sont enregistrables sur les pistes devenues inutiles.

— On peut concaténer les pistes ou les fragments de celles-ci les uns à la suite des autres, recopier, insérer, supprimer des pistes ou des fragments, tout ceci d'une piste à l'autre voir même d'un BANK à l'autre. En effet, la mémoire de l'ordinateur est divisée en quatre BANKS ou quatre parties égales, ce qui permet d'obtenir quatre morceaux différents en mémoire, totalement indépendants, sauf si le contraire a été spécifié auparavant.

— Si la piste est monophonique, une modification de la partition est autorisée pas à pas (ou note à note).

Conclusion :

Selon le travaille souhaité, ce logiciel comblera les utilisateurs, dont l'appréciation finale sera excellente. Il convient, cependant, de consulter notre comparatif avec le DMS1 dans ce numéro, pour de plus amples informations. Prix : environ 520 FF.

LE DX-21 VOICING PROGRAM YRM 35

Celui-ci ne sert qu'à programmer des sons sur un synthétiseur YAMAHA de type DX-21 et présente une restriction de taille : un seul paramètre se visualise à la fois sur l'afficheur, ne comportant qu'une ligne de douze caratères. Or, un DX-21 possède environ cent fonctions ou réglages à effectuer. De longs et fastidieux moments sont perdus à se remémorer le travail effectué précédemment.

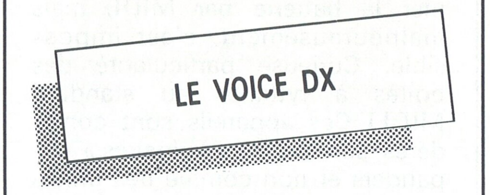
En contre-partie, programmer un son devient facile et rapide (et même un plaisir) grâce à cette cartouche. Un minimum de manipulations est nécessaire pour accéder à tous les paramètres. De très nombreuses fonctions d'édition sont présentes (Copies d'enveloppes, restitution d'états précédents, etc...) facilitant la création des sons. Ces créations peuvent être sauvegardées sur disquette. Ceci est une arme à double tranchant, puisqu'il n'est pas possible de les charger directement dans le DX-21 à partir du disque mais vous permet par contre de réaliser des stockages ultra-rapides.

Après une utilisation éprouvée, on constate que ce logiciel présente d'autres avantages comme une indépendance vis-à-vis du tableau de commandes étriqué du DX, laissant ainsi une pleine attention à l'élaboration des sons, sans devoir sans cesse consulter les instructions du tableau de bord du synthé souffrant d'une mauvaise lisibilité.

Une visualisation graphique des enveloppes assure le suivi de l'évolution du son et donne à l'utilisateur l'occasion de rester musicien et non de se transformer en probabiliste.

Conclusion :

Ce logiciel est indispensable aux possesseurs d'un DX-21 et d'un CX5-M. Prix : environ 520 FF.



Enfin un soft qui correspond pleinement aux besoins des utilisateurs du DX-7. Le DX-7, pour ceux qui le connaissent pas, est un synthétiseur polyphonique 16 notes utilisant le procédé de génération FM (pour modulation de fréquence). Ses qualités, son prix et sa complexité légendaire de programmation lui ont forgé une « solide » réputation.

Difficile de programmer un DX-7 ? Pour obtenir un seul son, il faut régler 194 paramètres ! Ces derniers sont accessibles par le tableau de commandes qui comporte 42 touches et pour lire les valeurs, un superbe afficheur à cristaux liquides de 12 caractères daigne inscrire au compte goutte les précieuses informations.

YAMAHA a profité de l'apparition de son CX5-M et de ses dérivés pour remédier à cet inconvénient et concevoir ce logiciel d'aide à la programmation du DX-7.

Celui-ci s'assimile à un utilitaire puissant pour l'édition des sons du DX-7. De plus, il permet d'analyser le déroulement de la programmation. Ceci est très important, surtout pour les générateurs d'enveloppes. Autres vertues : la visualisation de la forme des enveloppes permettant de localiser le son désiré sans se perdre dans la « foule » des réglages et la présence d'une interface cassette. Cette omission faisait auparavant cruellement défaut au DX-7.

Malgré tout, quelques imperfections demeurent comme l'absence de compatibilité avec un drive ou avec la souris.

Cette anomalie s'explique par le fait qu'il ait été commercialisé avant l'unité de disquettes de la marque et bien avant le CX5-M2. Nous avons également constaté une autre limitation qui à notre sens s'avère bien plus génante, l'interdiction d'utiliser ce VOICE DX avec l'expandeur TX-7 (qui est un DX-7 sans clavier) ni avec les racks TX216, TX416 et TX816 qui sont des expandeurs multiples.

Conclusion :

Cette cartouche est indispensable aux utilisateurs de DX-7, mais il serait peut être plus raisonnable d'attendre que le constructeur fournisse une seconde version plus évoluée et compatible avec l'ensemble du matériel. Prix : environ 420 FF.

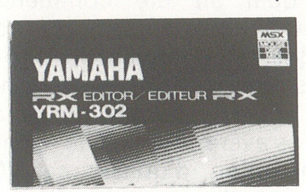


SPECIAL MUSIQUE

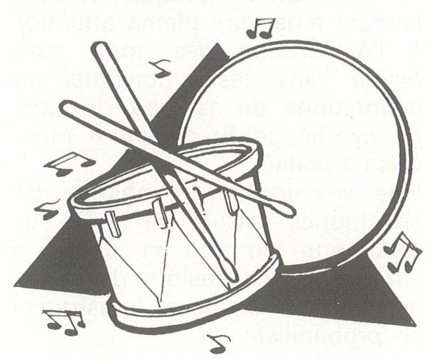
LES NOUVEAUX PERIPHERIQUES



L'avance technologique n'épargne aucun secteur, même la mutation de la batterie accoustique en batterie électronique. La concurrence est rude en ce domaine, des produits de plus en plus performants et de moins en moins chers envahissent le marché. Les performances paraîssent parfois époustouflantes, mais les produits deviennent presque inutilisables par la nécessité de manipulations inconfortables (par exemple, une série de quinze interrupteurs pour cent fonctions). Il en résulte une exploitation partielle, tout juste un tiers des capacités disponibles.
La batterie électronique RX-11 de YAMAHA n'échappe pas à cette tendance. Le RX-EDITOR tente de la rendre pleinement fonctionnelle. Ses possibilités d'édition semblent illimitées et on s'étonne de faire de multiples manipulations sur les partitions qui ne nous auraient pas traversés l'esprit auparavant. Une note quelconque s'affecte à chaque instrument de la batterie permettant une utilisation avec un autre séquencer



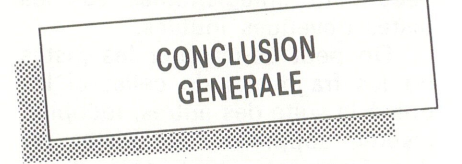
ou un clavier MIDI. Pour chaque note, le tempo, l'accentuation, le volume et même la balance en stéréo se programme selon le choix de l'utilisateur.
La résolution maximum atteint le triolet de quintuple croche, d'où l'obtention de figures rythmiques d'une précision incroyable. L'introduction des partitions s'effectue de différentes manières, soit en temps réel en usant des boutons placés sur la RX-11 ou en jouant les notes sur un clavier de synthé ou encore en utilisant les capteurs (pads) d'une batterie électronique, soit en mode pas à pas, la souris devenant indispensable.
La longueur des motifs enregistrés peut être « infinie ». La complexité des arrangements se limite par la taille mémoire disponible.
Ce produit, de conception récente, bénéficie de la mention *« compatible disque, souris et MIDI »*.
L'utilisation de la souris est presque indispensable pour la sélection des paramètres et des options car le curseur commandé par les touches du clavier souffre d'imprécision et oblige souvent à des « retours en arrière ». L'option du clavier qui remplace les deux boutons de la souris aboutit à des résultats du plus mauvais effet. Est-ce volontaire ? !



La RX-11 ne dispose que d'une interface cassette. L'usage du disque semble limité aux morceaux en cours d'élaboration puisque le chargement des partitions passe obligatoirement par la cassette. On pourrait imaginé de programmer la batterie par MIDI, mais malheureusement, c'est impossible. Curieuse particularité des boîtes à rythmes au standard MIDI ! Ces appareils sont considérés comme de « vulgaires » expanders et non comme des unités intelligentes. L'importante quantité d'informations stockées rendent les sauvegardes fastidieuses.

Conclusion :

Ce logiciel métamorphose la batterie électronique RX-11, malgré quelques choix de conception qui paraîssent étranges. Précisons qu'il représente peu d'intérêt pour les possesseurs d'une RX-15, alors que la notice affirme le contraire, celle-ci n'ayant pas d'interface cassette. Prix : environ 520 FF.



A l'origine, tous ces produits présentent une certaine cohérence, car destinés à faciliter la tâche de l'utilisateur, mais plusieurs constatations sont à regretter :
— l'investissement financier prend, au bout du compte, des proportions invraisemblables par rapport à la mise de fonds initiale pour l'équipement de base.
— Aucun logiciel n'est « interfaçable » entre eux. Les musiques réalisées avec l'un ne peuvent être exploitées avec les autres.
— Pour une utilisation simultanée de tous les logiciels, dans des conditions confortables, il s'avère presqu'indispensable d'avoir recours à plusieurs CX-5M travaillant en parallèle. Sans une telle configuration, l'utilisateur passe son temps à allumer et éteindre l'unique console, et à réaliser des sauvegardes des travaux en cours. Imaginez cette situation avec une cassette !

Pascal Courteheuse.

** MIDI : Musical Instrument Digital Interface. L'interface MIDI permet d'accueillir ou d'éjecter directement des signaux aux microprocesseurs en « court-circuitant » les commandes habituelles. Par son intermédiaire, l'utilisateur peut relier plusieurs claviers entre eux ou jouer de nombreux instruments avec un seul clavier ou encore piloter plusieurs synthés avec un ordinateur. Elle est devenu en ce domaine un véritable standard dont les applications sont multiples.*
*** Séquenceur : Il permet l'enregistrement de partitions musicales et leur restitution à la manière d'un magnétophone multipistes digital contrairement au synthétiseur qui permet la création de divers sons. Les morceaux sont segmentés. Les séquences sont raccordées les unes aux autres. Ce « chaînage » est à la base du mixage.*

MUSIQUE SUR MSX : QUE CHOISIR ?

(suite de la page 35)

VOICING PROGRAM

Ce logiciel, complément idéal du synthétiseur, appartient à une série d'utilitaires conçus exclusivement pour celui-ci. Il permet de créer ses propres sonorités et de les réutiliser avec le synthé. La synthèse des sons s'effectue en réglant quelques 124 paramètres pour en obtenir un seul complet. Souvent, le réglage d'une trentaine suffit pour atteindre des effets intéressants. Un son fini et performant exige toujours beaucoup de temps et d'expérience (parfois des semaines de tâtonnements). La notice n'assiste malheureusement pas l'utilisateur et n'apporte pas les précieuses informations qu'on était en droit d'attendre pour un produit de ce type.

MUSIC COMPOSER :

MUSIC COMPOSER est destiné à la composition musicale, comme son nom l'indique. Composer est une aventure grisante, surtout que la capacité de l'appareil laisse rêveur tout débutant : plus de 8 000 notes peuvent être mémorisés (à peu prés une face de disque 33 tours). Les huits voies du synthé sont assignables à huit instruments différents. Il en résulte des arrangements plus que corrects. Vous disposez de huit pistes au maximun ce qui fait bien huit instruments (dans cette configuration, on ne joue qu'une note par instrument). Vous pouvez également définir des pistes polyphoniques (plusieurs notes simultanées pour le même instrument) par exemple :

— Piste 1 : polyphonie de 4 notes pour le piano.
— Piste 2 : monophonie pour une guitare basse.
— Piste 3 : polyphonie de 2 notes pour la batterie.
— Piste 4 : monophonie pour la mélodie.

Huit notes simultanées sont à répartir sur la partition de votre choix. Il est tout à fait possible de ne définir qu'une piste polyphonique sur huit notes mais il en découlera un vérouillage des autres pistes.

MUSIC-MACRO

Un macro-langage est une extension du BASIC résidant dans les MSX. Vous en avez deux exemples dans le BASIC standard avec l'instruction DRAW et la fonction PLAY. Ces instructions ne fonctionnent qu'avec un nombre plus ou moins important de paramètres. Le MUSIC-MACRO n'échappe pas à cette règle et les 40 fonctions qu'il apporte ont toutes un certains nombres d'options et de paramètres à définir.

Muni de cette cartouche et du synthétiseur, on peut :

— Utiliser le synthé en BASIC
— Faire jouer une musique de fond pendant le déroulement d'un programme en BASIC et même en langage machine si les interruptions du processeur sont autorisées
— Programmer une boite à rythmes avec des motifs de son choix
— Accéder directement au module de synthèse du son (exactement comme « sound » en BASIC afin d'obtenir des effets spéciaux irréalisables avec un MSX conventionnel)
— Doter votre ordinateur de la parole... avec un accent irrésistible.

REMARQUES

Ces logiciels sont disponibles en deux versions. Il est facile de les distinguer :

— Les premières versions sont livrées dans des emballages gris et bleues tandis que les nouveaux sont noirs et verts.
— Les références des premiers commencent par un 1 (YRM-101, 102, 104) alors que les secondes débutent par 5 (YRM-501, 502, 504).

Toutes les versions sont compatibles entre elles mais comme la compatibilité MSX1/MSX2, vraiment effective que dans un sens : seul le SFG-05 gére les disquettes, il est donc indispensable si vous souhaité les utiliser. De même, pour exploiter les disquettes avec le MACRO, le COMPOSER et le VOICING, il faut posséder également les nouvelles versions.

UN CHOIX APPROPRIE

— Si vous vous contentez de pianoter, le synthé et son clavier suffiront. Le choix du clavier dépendra de votre budget.

— Si vous êtes un adepte des sons fous et que vous vous sentez capable de « bidouiller » un synthé, ajoutez à la la configuration décrite ci-dessus le VOICING. La dépense serait nettement moins importante que si vous vous équipiez de l'équivalent en synthétiseur autonome comme le DX-21 qui présente les mêmes caractéristiques que l'ensemble MSX + SFG-05 + YK-10 + VOICING, mais pour un prix avoisinant 6 300 F.

— Si vous êtes un musicien confirmé, curieux, branché, créatif, compléter votre équipement du COMPOSER. Dans le cas où vous ne composeriez pas vous-même ou encore si l'inspiration s'avérerait déficiente, vous auriez au moins la possibilité d'introduire les partitions des autres et d'y faire à loisir toutes les modifications imaginables ou encore de jouer un solo avec l'instrument que vous étudiez pendant que le logiciel se charge d'exécuter inlassablement l'accompagnement d'un morceau.

Isolons le MUSIC-MACRO de nos configurations précédentes et destinons-le aux utilisateurs plus informaticiens que musiciens. C'est un logiciel complexe et très puissant qui s'apparente plutôt au langage machine qu'au BASIC. Les fonctions du MACRO semblent simples à priori mais leur assemblage sous forme de programme dévoile des difficultés et même parfois des incompatibilités entre fonctions. Il faudra découvrir pourquoi vos routines génerent des DEVICE I/O ERROR et autres ILLEGAL FUNCTION CALL imprévus initialement.

Pascal Courteheuse

---

* *« AUTO-BASS-CHORD » : accompagnement du ryhtme avec des accords et une basse automatique. Permet d'obtenir un accompagnement complet de la mélodie jouée en utilisant trois doigts de la main gauche au maximum.*



SPÉCIAL MUSIQUE

COMPARATIF : LES ENREGISTREURS TEMPS REÉL

La vocation de ce type de logiciel est de fournir à l'utilisateur un système permettant d'enregistrer en temps réel la musique afin de la rejouer comme elle a été interprétée.

Ils sont deux : l'un a été réalisé par YAMAHA, le « MIDI RECORDER », l'autre par DIGITAL MUSIC SYSTEM, le « DMS1 ».

ORIENTATIONS DIFFÉRENTES

A l'origine, les orientations techniques ou tactiques de ces deux produits reflètent des choix très différents.

YAMAHA a opté pour une utilisation professionnelle nécessitant l'utilisation de synthétiseurs extérieurs à l'ordinateur, alors que DMS a préféré un système de type « local » gérant éventuellement d'autres périphériques à la norme MIDI.

CONFIGURATIONS

Les configurations exigées par chaque logiciel ne se ressemblent pas. Celle du MIDI RECORDER impose, en plus de l'ordinateur et ses périphériques, des synthés ou des expandeurs comportant tous l'interface MIDI et obligatoirement un clavier MIDI (ou un synthé avec son clavier). Ce dernier s'avère indispensable pour rentrer les notes dans le séquenceur.

Le principe de DMS se distingue agréablement par sa simplicité : Le CX5-M (ou le YIS 503 équipé de son synthé) et son clavier suffisent au bon fonctionnement. Plus besoin de brancher 40 cables, ni de se perdre dans les boutons, après l'introduction de la cartouche, vous pouvez vous exprimer sans contrainte.

GÉNÉRATION DES SONS

Le MIDI RECORDER ne s'accomodant pas des SFG-05 ou 01 (synthé interne du MSX), l'utilisateur doit se contenter des synthés extérieurs. Par opposition, le DMS1 offre les mêmes possibilités que le COMPOSER : affecter le nombre de voies voulues (maximun 8) aux pistes de votre choix, et ainsi composer avec juste l'ordinateur connecté. Par la suite, il est envisagable de réaffecter les pistes à des canaux MIDI afin d'activer les synthés branchés sur la prise MIDI.

CAPACITÉ

Même si les deux logiciels semblent mettre à disposition un espace mémoire équivalent, sa gestion et les données enregistrées ne sont pas semblables. Ainsi, Le DMS permet de stocker beaucoup plus de notes que le YAMAHA. En contre-partie, le YAMAHA mémorise des informations que le DMS préfere ignorer. Par exemples :

- La vélocité individuelle de chaque note est stockée dans le MIDI RECORDER et non dans le DMS1.
- Le MIDI RECORDER prend les canaux MIDI alors que l'autre mémorise les notes en fonction des canaux utilisés.
- Celui de YAMAHA peut aussi garder en mémoire les informations provenant des molettes des claviers.

MANIPULATIONS

Par de nombreuses couleurs, un graphisme recherché, une identification des fonctions en icônes et un style « menus déroulants », le MIDI RECORDER tente de charmer l'utilisateur. Malheureusement, comme avec la plupart des produits de cette firme, l'apport d'une souris devient presque indispensable, les manipulations des touches du clavier étant trop nombreuses. A l'inverse, pas de graphisme allêchant pour le DMS1 : juste le rappel des fonctions et des touches associées. A chaque instant, on ne peut utiliser qu'un maximum de sept touches.

Chacune d'elles appelle une fonction précise ou un autre menu. Il en découle une utilisation rapide et simple à un tel point qu'on n'éprouve pas le besoin de consulter le mode d'emploi pour mettre en oeuvre le système.

ORGANISATION DES FILES

Sur ce point, deux théories s'affrontent. YAMAHA a opté pour un système à quatre pistes. Cela peut paraître insuffisant, mais lors de l'utilisation, on s'aperçoit que l'on peut réaliser des mixages de piste à piste comme s'il s'agissait d'un magnétophone multipistes. Pour obtenir un morceau prêt à jouer, il faut enregistrer sur deux ou trois pistes, deux ou trois instruments, puis mixer celles-ci sur une autre. Cette tâche accomplie, il en résulte un embryon du morceau n'occupant qu'une seule piste. Ainsi on enregistre à sa guise deux autres instruments sur les pistes libérées et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les parties soient stockées. Ce procédé devient vite lourd à gérer et une source d'erreurs. De plus, il n'est pas possible de récupérer une piste sur laquelle on vient d'effectuer un mixage.

DMS se distingue encore par plus de simplicité. Une piste est une piste à part entière. Les huit disponibles ne gèrent que huit canaux MIDI simultanément, ce qui s'avère largement suffisant pour la plupart des utilisateurs. Chacune est polyphonique de seize notes. Huit pistes de seize notes : de beaux accords à plaquer en perspective !

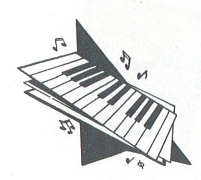
Signalons tout de même que la polyphonie par piste du YAMAHA ne semble pas limitée, nous avons essayé quarante et une notes simultanées et elles ont été acceptées...

CARACTÉRISTIQUES MUSICALES

Pour les deux logiciels, libre choix de la mesure désirée : elles sont toutes acceptées. Le TEMPO se régle. Cepandant une fonction supplémentaire du YAMAHA autorise une modification du tempo pendant l'enregistrement ou l'exécution des morceaux. Le métronome est aussi présent mais sous des formes légèrement différentes. Avec le DMS1, il ne bat que les temps et l'intensité est programmable. Le MIDI RECORDER préfere un volume réglable par le bouton du son de la télévision, un battement à la croche (ou autre) et une accentuation sur le premier temps de la mesure. Les deux se valent. Avouons à l'avantage du DMS1, que le son est plus caractéristique et plus facilement discernable.

La quantification s'ajuste sur les deux produits dans les mêmes proportions, de la croche au triolet de triple croches.

Il semble intéressant d'expliquer le principe de la quantification. Lorsque l'on joue une partition en temps réel, malgré la présence du métronome, il est parfois difficile de jouer les notes à un instant précis souhaité. Ceci entraîne une imperfection de l'exécution. Résultat : de courts décalages. On n'y remédie en demandant à l'ordinateur de recaler les notes suivant une résolution que l'on choisit. Le miracle s'opère, toutes les notes se placent à l'endroit souhaité.



MIDI RECORDER CONTRE DMS1

Par contre, si vous prenez un pas trop grand, toutes les notes possédant une durée inférieure à celle choisie disparaîtront. De temps en temps, certaines notes se retrouvent complètement « à coté » car le système évalue la durée des notes et prend des décisions qui semblent arbitraires (exemple typique : jouez un triolet de croches et demandez une quantification à la croche...).

Pour parer à ces inconvénients, YAMAHA a prévu une piste fantôme pour cette fonction. Elle permet de « récupérer » in extremis la partition précédente après une fausse manipulation. DMS n'a pas pourvu son logiciel de cette option. C'est pourtant une aide précieuse pour la mise au point des partitions. Il suffit d'essayer progressivement avec un pas de plus en plus grand jusqu'à ce que le résultat soit satisfaisant.

L'ÉDITION EN MODE PAS A PAS

Elle se caractérise comme un point important pour ce type de logiciel. C'est grâce à ce mode que l'on modifie les notes ou au moins leur hauteur, car pour la durée, la quantification s'avère généralement suffisante.

Avec le logiciel DMS1, la phrase à transformer défile note par note en pressant la barre d'espacement. La note se répete indéfiniment jusqu'à l'appui sur une touche du clavier. L'édition peut s'interrompre à tout moment pour écouter le résultat. Si on a besoin de modifier la longueur d'une note, le plus simple est de rejouer complètement la phrase. Avantage de cette méthode, l'utilisateur n'est pas censé savoir jouer du piano ou du synthé pour le manipuler. Il peut enregistrer ses compositions en deux fois. A La première, il ne joue que le rythme du morceau en usant toujours de la même note puis, en mode édition il introduit les vraies notes qui se mettent en place sur le rythme précédemment exécuté.

Avec le MIDI RECORDER, il faut rechercher dans les files la note qui ne va pas. Imaginez-vous la situation face à une polyphonie de trente notes sur la même piste.... Une fois la note « kidnappée », sa hauteur et sa vélocité pourront être changées. Aussi puissant qu'épuisant, ce logiciel se destine sans aucun doute aux virtuoses du clavier.

ORGANISATION DU TRAVAIL

Le fait d'avoir choisi, pour l'un des pistes mixables et pour l'autre des pistes indépendantes entraîne forcément deux manières très différentes de travailler.

Avec le DMS, les morceaux sont enregitrés piste par piste et petits bouts par petits bouts (phrases), ensuite on chaîne les phrases dans l'ordre désiré avec toutes les modifications imaginables : suppressions, insertions, reprises, etc... Avant de commencer l'enregistrement, il faut décider de la longueur de sa phrase en nombre de mesures (maximun 65535) et subdiviser sa partition en morceaux de la longueur définie. En tant que champion éprouvé du clavier musical, on peut toujours se permettre d'effectuer l'enregistrement en une seule passe pour chaque partie. Solution très rapide et peu efficace en cas d'erreur, car plus les phrases sont longues, plus il sera difficile de faire les corrections nécessaires.

Au contraire, le MIDI RECORDER ne limite pas la longueur de chaque prise. Il se distingue par l'attribution d'un compteur de mesures. Si notre imagination dérive, le logiciel n'en perd rien. Il stocke fidèlement tout ce qu'on exprime sur le clavier. Après ces quelques instants de défoulement, une homogénéisation s'impose. Il suffit de couper, corriger ou modifier le résultat suivant l'humeur du moment et enfin mixer avec les autres pistes avant de poursuivre.
Quatre fonctions assitent le musicien en lui permettant de se déplacer dans les morceaux enregistrés comme si il manipulait un magnétophone. Les icônes représentant ces fonctions sont assez réalistes.

Choisir entre ces deux méthodes opposées s'avère difficile. Le DMS sera plus approprié à la composition. Il en simplifie l'élaboration, mesure par mesure dans un temps record avec beaucoup de facilités d'édition. Par exemple, l'utilisateur modifie une phrase ou en change deux dans un chaînage. Pour écouter le résultat final, il lui suffit de se mettre au pupitre de mélange et de mixer le morceau en temps réel, exactement comme en studio.
le YAMAHA comblerait plutôt ceux qui se sentent une âme d'interprête. Mais il est préférable de ne pas se laisser trop tenter par des chaînes interminables. Les corrections deviennent vite irréalisables.

LES AVANTAGES DU DMS1

Fonctionnant sur le synthé interne du MSX, DMS en a profité pour inclure dans sa cartouche cinquante trois sons supplémentaires. Cet apport avec la possibilité d'y inclure vos propres sonorités, met à disposition une palette de cent quarante huit sons simultanés.
Une fonction a été ajoutée, le LFO (low frequency oscillator ou oscillateur basse fréquence) qui peut être assigné à une piste quelconque usant du synthé interne. Nous vous rappelons que le SF-G01 ne bénéficie que d'un LFO et qu'il affecte toutes les voies utilisées sans s'occuper de savoir si elles se trouvent sur le même instrument. Ceci entraîne une certaine confusion dans l'éxécution si un instrument a ses paramètres de LFO réglés très forts. Ce ne sont pas les utilisateurs du COMPOSER qui nous contrediront...
Cette fonction permet de sélectionner la piste qui ne peut pas se passer de LFO (généralement la voie solo) et de préserver les autres voies. Il est aussi possible de couper le son d'une ou plusieurs pistes et de n'écouter que les pistes souhaitées à un instant précis. Par exemple : on coupe le chorus tout en gardant la basse et la batterie pour enregistrer le solo.

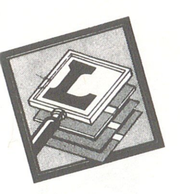
SAUVEGARDES

Pour une fois pas de différence, les deux proposent le choix entre les disquettes et la cassette. Juste une condition pour le YAMAHA, il doit être accompagné du SFG-05 pour bénéficier de l'option disques.
Aucun des deux constructeurs n'a songé au quick-disk, ni aux cartouches de données. La disquette s'affirme comme le périphérique le mieux approprié car la quantité d'informations à stocker devient vite importante.

CONCLUSION

Malgré une présentation « charmeuse » du MIDI RECORDER, le DMS1 demeure notre favori. Ses vertues mises en valeur par une simplicité d'utilisation bienvenue et sans équivalent nous ont séduit. Ajoutons qu'il s'agit d'un produit évolutif pour lequel des extensions sont déjà annoncées (consultez notre prochain numéro à ce sujet).
Le prix s'avère sans aucun doute un élément déterminant pour le choix d'un équipement de ce type : le DMS1 coûte environ 1 200 FF, et le MIDI-RECORDER, 500 FF. Pourquoi une telle différence ? L'explication ne serait être de notre ressort. Avant d'adopter l'un de ces deux produits, nous vous conseillons de les essayer, même si notre comparatif vous a nettement influencé.

Pascal Courteheuse



LOGICIELS A LA LOUPE

COMPARATIF : Deux logiciels musicaux éducatifs

Choisir l'ordinateur pour s'initier ou se perfectionner en musique est une ambition courageuse, car à la difficulté de l'apprentissage s'ajoute celle de la communication au travers du clavier alphanumérique qui est, disons le un peu sourd et muet. Ce dernier ne facilite nullement les échanges à grande vitesse ni la concentration nécessaire au bon déroulement d'une séance. Heureusement les deux logiciels testés ayant une vocation éducative ne présentent quasiment aucune difficulté d'utilisation.

COURS DE SOLFEGE SUR MSX

Éditeur : Techni-Musique — Type : Logiciel éducatif
Créateur : Techni-Musique — Configuration : 32 K
Support : cassette — Prix : env. 120 FF

Note global : 10/20
Présentation : 12 — Manipulation : 14
Notice : 0 (absente) — Intérêt : 12

Le but de ce cours est de vous apprendre à déchiffrer les notes en clé de sol et en clé de fa. La barre d'espacement valide votre choix. A l'usage votre rythme de lecture doit s'accélérer et devenir spontané. Chaque exercice est sanctionné d'une note sur 20 et reflète votre évolution. La reconnaissance des rythmes marque la seconde étape de votre apprentissage. Le procédé est simple. Une pression sur la barre d'espacement pendant la durée de la note traduira le rythme que vous pensez entendre. L'idée de base n'était pas mauvaise mais le tempo est si lent qu'il déroute plus qu'il ne facilite la tâche !

Conclusion :

Si vous êtes en première ou seconde année de solfège, ce logiciel est un infatigable répétiteur, il vous soutiendra dans vos entrainements. Dans des perspectives plus évolutives, ses possibilités sont trop restreintes.

INTRODUCTION A LA MUSIQUE

Éditeur : Vifi-International — Type : Logiciel éducatif
Créateur : R. et Y. Bessas — Configuration : 32 K
Support : cassette — Prix : env. 180 FF et 1 200 FB

Note global : 13/20
Présentation : 12 — Manipulation : 11
Notice : 12 — Intérêt : 14

Le programme comporte quatre parties. Son bon déroulement (après un long chargement) commence par l'entraînement de la lecture des notes simples, c'est à dire non altérées (sans dièse, ni bémol) selon cinq niveaux de difficulté. Sa pédagogie repose sur la compétitivité. Vous disposez de cent secondes pour trouver le maximum de notes et chaque erreur vous enlève un point. Le meilleur score reste affiché en permanence à l'écran. Pour jouer ou étudier, il faut choisir à l'aide du curseur la note qui correspond et valider. Imaginez la position des doigts sur le clavier et vous comprendrez aisément qu'il faut une coordination des mains peu courante pour « accomplir un score ».
La deuxième phase du programme est semblable à la première, si ce n'est l'apport des dièses, des bémols et de six niveaux de difficulté progressive au lieu de cinq. Cette méthode permet d'acquérir une bonne maîtrise des notes.
La dictée qui caractérise ce logiciel est un exercice que je vous recommande vivement surtout au stade « champion » avec les notes altérées.
La machine donne le LA puis joue une note que vous devez trouver.
Pour la troisième option, la dictée de rythme, on retrouve les difficultés rencontrées avec « Cours de solfège sur MSX », c'est à dire l'incompatibilité entre le clavier de l'ordinateur et la musique. Vous ne pouvez choisir qu'une longueur de note et des silences en option. La dictée se fera exclusivement avec ces deux figures, ce qui lui donne un aspect limitatif et ne permet pas de travailler sur des rythmes complexes.

La quatrième et dernière phase du programme est une petite curiosité nommée « création de mélodie ». Pour être tout à fait sincère, nous lui attribuerons le qualificatif de « programme de démonstration » plus que celui d'utilitaire, car une seule voie est disponible et seulement la noire comme figure de note !

Conclusion :

Vifi précise sur l'emballage « à partir de 10 ans ». A mon avis un enfant peut l'utiliser plus jeune si un adulte l'assiste lors du chargement. On apprécie ce logicel essentiellement pour la lecture des notes car la progressivité des étapes est bien conçue et chacun peut trouver le niveau qui lui convient.

Pascal Courteheuse

COMPARATIF : Quatre logiciels pour composer

MUSIC MAESTRO

Éditeur : KUMA — Type : Utilitaire musical
Créateur : J. et P. MIDCALFS — Configuration : console MSX 32 K
Support : cassette — Prix : env. 115 FF et 800 FB

Note globale : 1/20
Présentation : 2 — Manipulation : 1
Notice : 0 (absente) — Intérêt : 9

Le test de ce logiciel a souffert de l'absence de notice. Il nous a fallu décortiquer le listing du programme pour en extraire le nom des commandes et ensuite « tâtonner » pour juger de l'intérêt des différentes fonctions.
Inutile de noircir du papier pour exprimer la pauvreté de ce « Maestro » de farce. Kuma nous a malheureusement habituer à la médiocrité de ses produits. A quoi sert d'éditer de tels logiciels, quand d'autres utilitaires musicaux de qualité existent déjà ?



MUSIX

Éditeur : Aackosoft — Type : Utilitaire musical
Créateur : Lex Lissauer — Configuration : console MSX 64 K
Support : cassette — Prix : env. 160 FF et 1 100 FB

Note globale : 17/20
Présentation : 14 — Manipulation : 15
Notice : 12 (en anglais) — Intérêt : 14

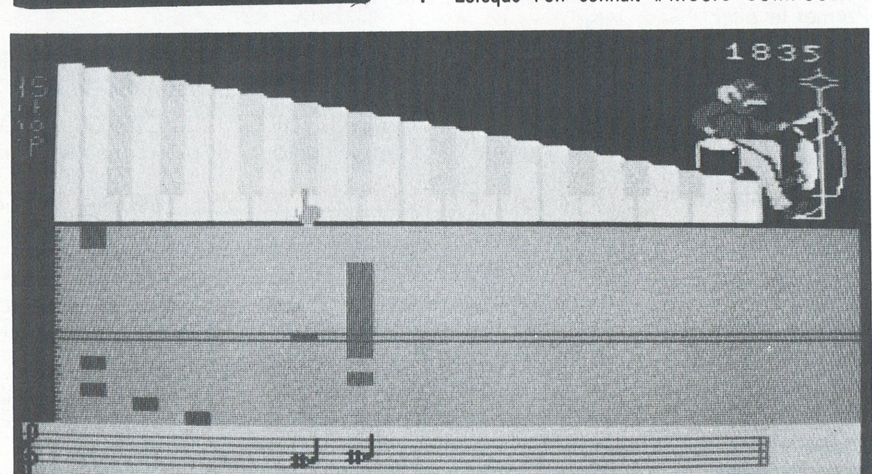
Si la démonstration (le boléro de RAVEL) ne vous subjugue pas, c'est que vous avez un coeur de pierre !
Celle-ci met en évidence les nombreuses possibilités de ce logiciel. La composition peut se faire sur trois voies avec « en prime » une batterie programmable proche de la réalité : une grosse caisse, une caisse claire, un tom



SPECIAL MUSIQUE

COMPARATIF : Quatre logiciels pour composer

basse et un charleston. Ceux-ci disposent de rythmes préétablis facilitant les créations. Pour les modifier, un éditeur complet permet d'insérer, supprimer des notes ou des rythmes. La représentation des partitions surprend par son originalité. La hauteur des notes s'inscrit sur une portée et la longueur s'affiche sur un « rouleau » de partition, un peu comme celles des orgues de barbarie ou des pianos mécaniques. Cette méthode permet de s'affranchir de la longueur réelle des notes et d'en positionner avec précision le début et la fin.
Les morceaux créés sont sauvegardés au choix de l'utilisateur, sur disquette ou sur cassette.
Par ailleurs, ce programme permet de composer aussi bien en temps réel qu'en mode pas à pas et d'enregistrer les mélodies directement en polyphonie (maximun de trois notes). C'est le seul logiciel dans sa catégorie qui possède cette caractéristique. Il est d'ailleurs regrettable qu'on ne puisse pas jouer les notes sur le clavier musical Yamaha, car dans cette configuration, on disposerait d'un séquenceur presque professionnel.



écran de Musix

MUSIX exploite pleinement les possibilités des ordinateurs MSX. C'est un utilitaire bien conçu et assez facile à manipuler. Il bénéficie d'un prix « courtois ».
Exprimons un seul reproche : le choix d'une cassette comme support, alors qu'il nous paraît indispensable que tout utilitaire digne de ce nom soit sur cartouche ou disquette.

MUE

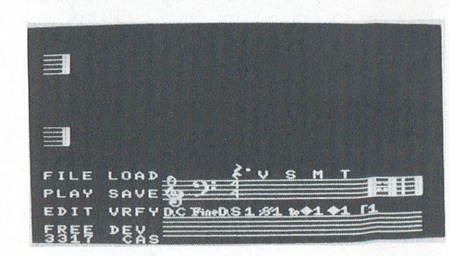
Éditeur : Hal
Créateur : K. HITO et S. IWATA
Support : cartouche
Type : Utilitaire musical
Configuration : console MSX 16 K
Prix : env. 240 FF et 1 800 FB

Note globale : 17/20
Présentation : 14
Notice : 14
Intérêt : 14
Manipulation : 8 (au clavier) 17 (avec cat)

MUE pourrait presque s'assimiler à une antiquité, ce programme ayant fait son apparition simultanément avec les premiers MSX en France, mais dans sa catégorie, il est difficile de le détrôner.
La présentation graphique est très soignée. Le dessin classique des partitions reste familier aux musiciens. La gestion des commandes s'effectue uniquement en déplaçant un index à l'écran, exactement comme le logiciel EDDY 2 du même éditeur. Malgré le choix du mode d'utilisation, le clavier ou le « cat » de Hal, ce dernier facilite de loin les manipulations. Les critiques portées contre Eddy 2 pour la gestion d'écran se renouvellent pour MUE.
La vocation première de ce logiciel est de fournir un utilitaire « consistant » pour composer. Lorsque l'on connaît « MUSIC COMPOSER » de Yamaha, on constate aisément la similitude des caractéristiques. MUE ne propose bien sûr que trois voies mais les possibilités sont multiples. En voici quelques unes :
— insertion, suppression, copies de notes ou de mesures.
— modification du tempo, du volume, de la mesure en cours de partition.
— modification de l'enveloppe, dynamique, etc...
— reprises, *da capo, coda, tocoda....*
En conclusion, cette cartouche se présente

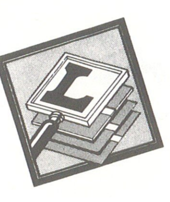


comme un super outil de travail qui ne peut que combler les mélomanes. Elle s'agrémente d'une compatibilité avec les disquettes et d'un mode d'emploi complet de 32 pages, truffé d'astuces pour remédier à la relative complexité d'utilisation.



écran de Mue

Une complexité difficile à éviter, car il faut admettre que l'union de la musique et de l'informatique ne va pas sans heurt, les objectifs à l'origine étant si différents.



LOGICIELS A LA LOUPE

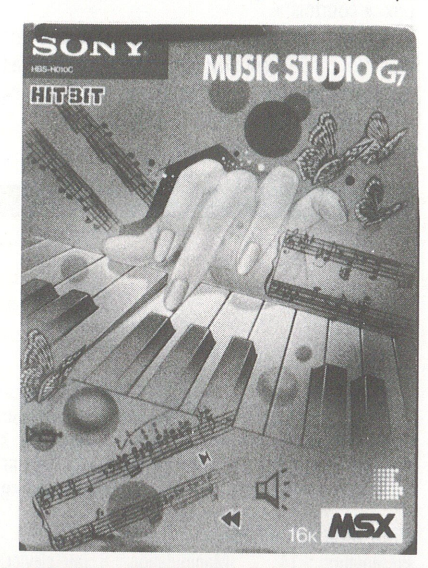
COMPARATIF : Quatre logiciels pour composer

MUSIC STUDIO : *le meilleur !*

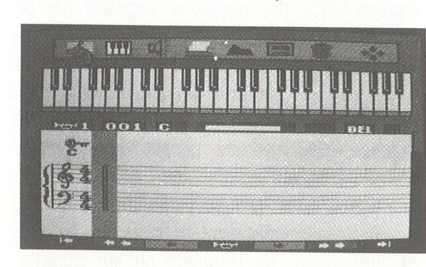
Éditeur : SONY
Type : Utilitaire musical
Support : cartouche + 1 cassette de démo
Configuration : Console MSX 16 K
Compatibilité : MSX1 et MSX2
Prix : env. 395 FF et 2 600 FB

Note globale : 19/20
Graphisme : 15
Son : 20
Intérêt : 20 (pour les musiciens)

Nous avions déjà éprouvé beaucoup de plaisir et de satisfaction avec les logiciels MUE et MUSIX. Cette fois, nous fûmes littéralement ébahis par MUSIC STUDIO qui est en toute pièce un véritable monument de subtilité et d'ingéniosité. Ce composeur musical dispose des trois voies du générateur de son des MSX sur lesquelles les partitions s'enregistrent en temps réel ou note à note. L'accompagnement automatique qui agrémente la composition contient seize motifs « stockables ». Les dix instruments sont également modifiables au gré de l'utilisateur par programmation des reprises *da capo et da segno* ainsi que la dynamique de la partition. Toutes les options périphériques



sont proposées ; le clavier, la souris, la « track ball », le joystick. Contrairement à MUE, aucun problème de lenteur ne nuit à la sélection des options. La vitesse de déplacement a été



écran de Music Studio

calculée judicieusement et l'utilisation avec le joystick ou le clavier devient agréable, presque identique à une souris. La présentation du produit et le mode d'emploi sont soignés. La conclusion de ce test serait une pure répétition de l'introduction.

Pascal Courteheuse

CONCOURS SON :
GAGNEZ UN LOGICIEL !

Vous programmez des sons sur le synthé YAMAHA ? Pourquoi ne pas en faire profiter ceux qui n'y parviennent pas et par la même occasion gagner un logiciel...
La rédaction vous propose un jeu concours :

— Vous nous envoyez vos meilleurs sons.
— Nous les écoutons et sélectionnons 3 gagnants par numéro.

Les gagnants recevront un logiciel gratuit au choix du magazine.

MODALITES :

Si vous avez une imprimante graphique, vous pouvez envoyer une hard-copy d'écran du VOICING. Dans le cas contraire, utilisez le tableau ci-dessous, complété lisiblement.
Vous avez sûrement remarqué que les sons joués avec le VOICING sont souvent creux et peu réalistes, aussi nous vous proposons de « défendre » votre création en indiquant soit au dos de la copie d'écran, soit sous le tableau dans la partie commentaires, dans quelle(s) configuration(s) elle donne le meilleur effet. Sont autorisés : le synthé interne, le COMPOSER et les hard-copys correspondantes à l'exclusion de tout autre périphérique. Ceci devrait permettre de juger les sons complexes élaborés à partir de deux algorythmes différents joués en « MODE DUAL OFF ».

nom du son :

alg :	lfo :	sync :	tr :
fbk :	wf :	spd :	lr :
ne :	amd :		Ams :
nf :	pmd :		Pms :

op 1		op 2		op 3		op 4	
F :	IF :	F :	IF :	F :	IF :	F :	IF :
A :	Dt :	A :	Dt :	A :	Dt :	A :	Dt :
D :	Ks :	D :	Ks :	D :	Ks :	D :	Ks :
S :	Kd :	S :	Kd :	S :	Kd :	S :	Kd :
D :	Rk :	D :	Rk :	D :	Rk :	D :	Rk :
R :	Vs :	R :	Vs :	R :	Vs :	R :	Vs :
O :	Aj :	O :	Aj :	O :	Aj :	O :	Aj :

commentaires

M. MSX 6

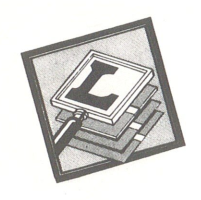
modèle déposé

NOM DU CRÉATEUR : ....
PRÉNOM : ....
ADRESSE : ....
....
CODE POSTAL .... VILLE ....

Découpez l'encadré du concours (photocopie acceptée) et adressez-le à :

MIEVA PRESSE, CONCOURS SON,
95, rue des Moines, 75017 PARIS.

* Les listes des gagnants seront publiées dans les numéros suivants.



LOGICIELS A LA LOUPE

YIE AR KUNG-FU II... surpasse la 1ère version

Éditeur : KONAMI
Créateur : KONAMI
Support : cartouche

Type : jeu d'arcade
Configuration : 16K
Prix : env. 230 FF

NOTE GLOBALE : 17/20
Graphisme : 19
Son : 16

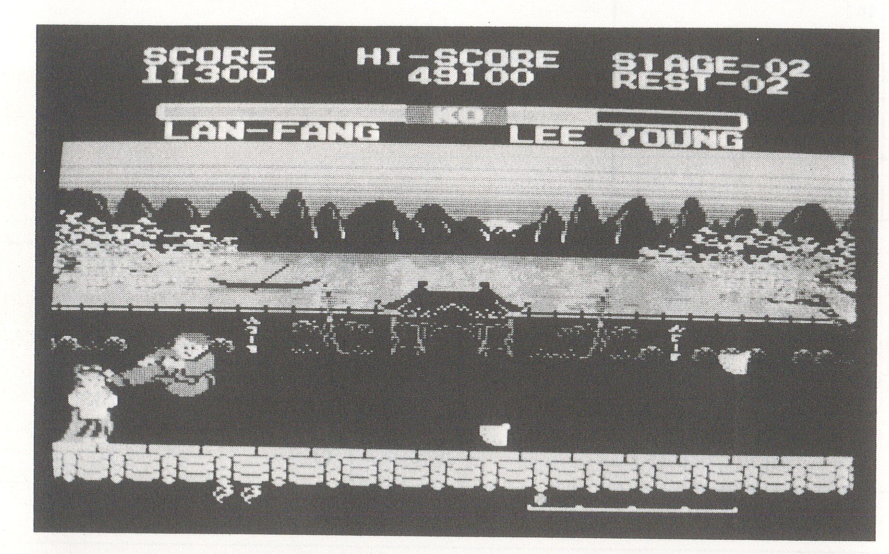
Animation : 19
Intérêt : 16

Voici la suite de YIE AR KUNG-FU ; après 17 heures de combats acharnés, LEE a été finalement abattu par ses adversaires. Son fils, LEE YOUNG, le héro de Y.A.K-F II a décidé de le venger. Il a reconnu dans les assassins de son père les sbires de l'empereur Yié-Gah. D'un pas résolu il se dirige vers le palais. Lee marche rapidement sur la route au bord du lac-de-la-pagode-céleste. Il s'échauffe, dans les premiers rayons du soleil matinal, en assomant quelques novices avant son premier combat. Sur son chemin se dresse YEN-PEI. Celui-ci paraît gras, lourd et peu dangereux. Lee s'approche sans crainte. Brusquement, YEN-PEI baisse la tête et projette sa natte vers lui. Mais Lee ne se laisse pas surprendre. Dèja il a bondit et frappe son adversaire à la tête d'un remarquable coup de pied volant. Il enchaîne par deux coups de poing au corps, évite d'un saut le retour de la natte, encore quelques coups et YEN-PEI s'écroule. Lee continue son chemin. Il progresse de trois lis (*) sans encombre avant de rencontrer la douce LAN-FANG. Lee est encore sous le charme quand il reçoit en pleine face un éventail de combat. Le deuxième ne l'atteind pas : il le détruit d'un coup de pied bien ajusté. Sa galanterie naturelle disparait quand sa mission est en jeu. LAN-FANG est aisément matée par une série de coups de pied à la face. Cachée dans des buissons, Lee découvre l'entrée d'une grotte qui, pense t'il, va le conduire secrètement dans le palais. Le va et vient des novices dans le tunnel le conforte dans cette idée. Cette fois c'est un gros chauve couvert de tatouages magiques qui lui barre

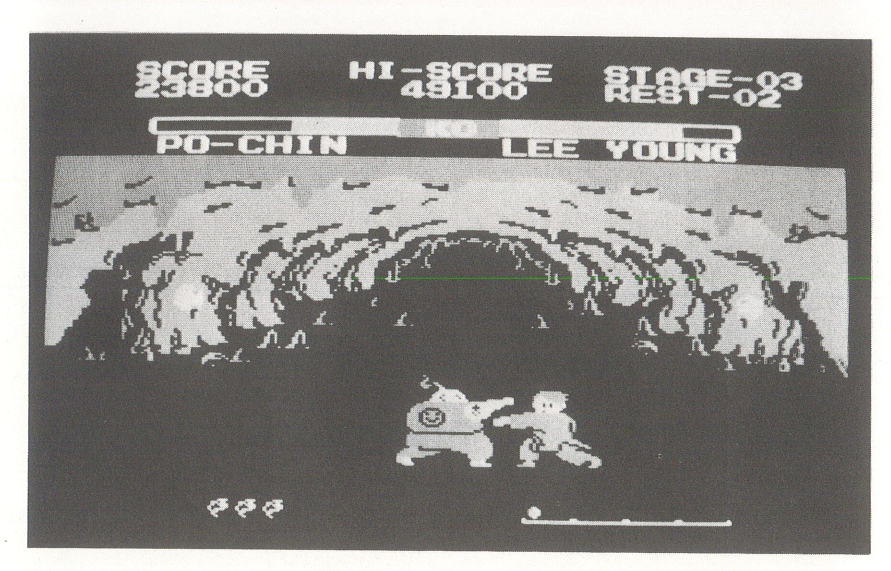
1re étape : assomant quelques novices.

2e étape : combat avec YEN-PI.

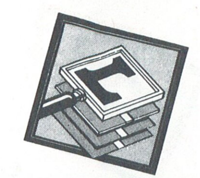
la route. Lee est surpris par le sort de paralysie que lui lance PO-CHIN. Ce dernier peut frapper Lee de multiples fois avant qu'il reprenne ses esprits. Furieux, Lee devient un véritable tourbillon. Il frappe PO-CHIN par derrière mais se retrouve encore dans son dos quand celui-ci se retourne. Il (pas PO, Lee) le poursuit quand il veut s'enfuir et l'achève d'un balayage du pied. Plus loin dans le passage souterrain les novices se font agaçants. Lee doit de plus en plus faire appel à ses dons pour enchaîner les coups pour s'en défaire. Voilà enfin la sortie, pour l'atteindre il suffit de terrasser WEN-HU, le sorcier masqué. Lee à déjà entendu parler de lui et sait qu'il faut l'empêcher de lancer son masque, à tout prix. Lee attaque le premier. Il s'élance et WEN-HU est touché avant d'avoir pu projeter son masque maudit. Mais, même sans aide magique, WEN-HU est un adversaire redoutable. Son Kung-fu est rapide et puissant et Lee est ébranlé par chaque assaut. En puisant dans ses ressources les plus profondes, bien que très affaibli, Lee parvient finalement à l'emporter. Il pénètre dans le palais silencieux, parcourt quelques coursives, avant de rencontrer dans un temple dédié à



3e étape : rencontre avec la douce LAN-FANG.



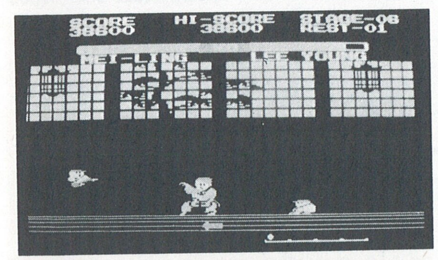
4e etape : combat dans le tunnel avec PO-CHIN.



LOGICIELS A LA LOUPE

YIE AR KUNG-FU II... surpasse la 1ere version

Bouddha (! ! ! le décor) un chinois d'origine australienne nommé WEI-CHIN. Ses attaques pernicieuses au boomerang ne parviennent pas à troubler Lee qui l'assomme facilement en combat rapproché. Lee choisit un couloir dans le dédale du palais. Mauvais choix !. Il se

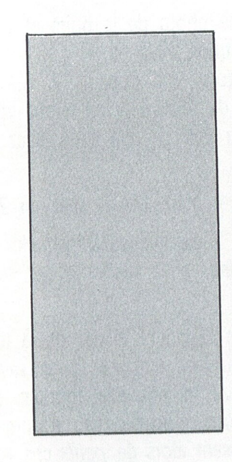


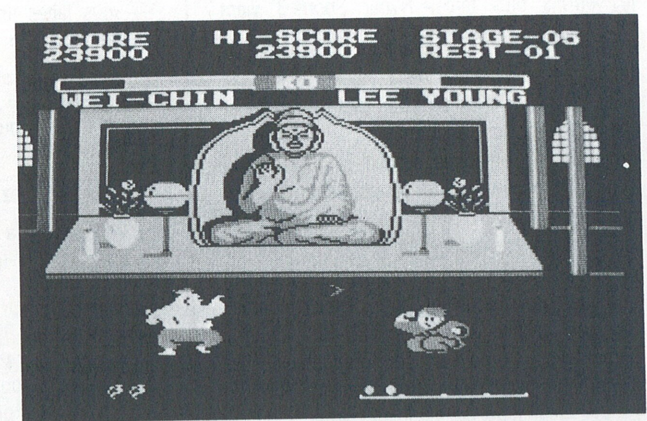
6e tableau : les novices se font agaçants.

retrouve à nouveau dans le temple de Bouddha où l'attend un nouvel adversaire. C'est une femme, vétue de peaux de bêtes, qui paraît bien frêle. Un éclair blanc jaillit et Lee, sans avoir pu faire un geste, reçoit un couteau dans l'épaule. Il se sent dèjà perdu... quand il découvre une théière fumante remplie de thé (étonnant non...). Ce thé, aromatisé au lotus, suffit pour le survolter. Se sentant invulnérable, il expédie facilement MEI-LING. Enfin, il trouve la bonne route. Il ressort à l'air libre. La nuit est tombée, au loin la ville brille de mille lumières. Plus qu'un pont à traverser et il pourra affronter l'empereur. Mais une silhouette sombre s'interpose. C'est un anarchiste vétu d'un long manteau noir, un chapeau mou rabattu sur des yeux dissimulés par d'épaisses lunettes noires. Cet homme à visiblement été formé par BOMBER MAN (Lire MICROS MSX n° 5). Il lui suffit de trois bombes pour tuer Lee. Pauvre Lee... ce n'est pas encore aujourd'hui qu'il pourra venger son père...

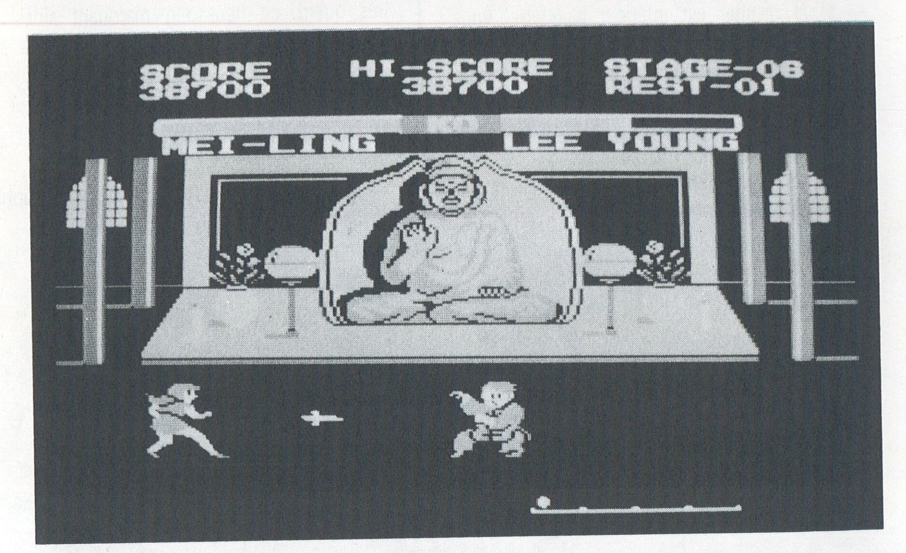
Y.A.K.F II surpasse sur tous les plans la première version. La panoplie de coups autorisée est moins grande, mais les commandes sont plus souples et permettent des enchaînements impossibles sur l'autre. Les adversaires sont plus variés, jouent mieux et surtout font de plus en plus de dégats au fur et à mesure des niveaux. Ce qui permet au jeu d'éviter l'écueil de Y.A.K.F I : il n'est pas trop facile à maîtriser. Au contraire il nécessite un long temps d'apprentissage, facilité par l'option 2 joueurs qui permet à un deuxiéme joueur de combattre avec l'un des trois premiers adversaires de Lee au choix. Une franche réussite et une histoire captivante que je souhaiterais voir finir bien... peut être un jour !

C. Hacherdol





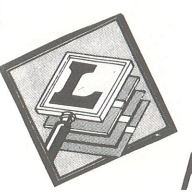
5e tableau : dans un temple dédié à Bouddha, attaque de WEI-CHIN.



6e tableau : à nouveau dans le temple, MEI-LING le blesse d'un couteau.



7e tableau : un anarchiste achève LEE à coup de bombes.



LOGICIELS A LA LOUPE

HYPER SPORTS 3 : un test logiciel dont vous êtes le héros

Éditeur : KONAMI
Créateur : Konami
Support : cartouche

Type : Jeu d'arcades
Configuration : 16 Ko
Prix : env. 240 FF
et 1 500 FB

Note globale : 13/20
Graphisme : 13
Son : 13

Animation : 15
Intérêt : 9

1 - Vous entrez dans la boutique avec votre petite amie (ce détail a son importance, nous le verrons plus tard). Hyper Sports 3 vient d'arriver.

2 - Vous êtes bien décidé à obtenir le logiciel.
→ vous suppliez qu'on vous prête le jeu pour le tester, allez en 4.
→ vous volez le jeu, allez en 5.
→ vous vous approchez doucement, arrachez le jeu des mains d'un client qui s'apprêtait à l'acheter et vous partez en grognant, allez en 6.
→ vous demandez poliment si vous pouvez avoir Hyper sports 3 pour le tester, allez en 3.

3 - On vous répond « non », allez en 20.

4 - Et vous suppliez, suppliez, vous suppliez et vous suppliez encore, allez en 2.

5 - Lancez un dé,
→ si le résultat est inférieur à quatre, vous vous faîtes prendre, on vous traite de tous les noms, votre petite amie a honte et vous abandonne, allez en 18.
→ si le résultat est supérieur à trois, personne ne s'est apperçu du vol, allez en 6.

6 - Le jeu est enfin entre vos petites mains crochues. Vous rentrez chez vous.
→ vous commencez immédiatement à tester le jeu, allez en 8.
→ vous faîtes une photo de la boîte et vous écrivez n'importe quoi, allez en 7.
→ vous invitez tous vos copains à voir la coupe du monde de foot, à la mi-temps vous mettez le jeu pour voir ce que c'est, allez en 9.

7 - Vous travaillez à MSX MAG, allez en 20.

8 - Vous ratez la finale France/Danemark, ça va pas bien la tête, allez recommencer tout depuis le début.

9 - Vos copains ne décollent le nez de la télé que pendant la pub de « skip » (vous savez « Eureka, j'ai trouvé la nouvelle formule du nouveau skip pour obtenir un nouveau blanc »...), ils poussent alors de *petits* cris (du genre : « techoué le heuj, hein keum » ou « pas très querd, ce fteusso ») marquant ainsi une approbation mitigée. Malheureusement, la pub « Tahiti douche » retient bientôt à nouveau toute leur attention. Allez en 10.

10 - Le lendemain matin, la tempète fait rage sous votre crâne.
→ vous vous accordez 10 minutes supplémentaires de sommeil, allez en 11.
→ vous décidez d'allez rendre une petite visite à votre dulcinée afin de vous changer les idées, allez en 11.
→ vous lisez quelques pages techniques de MICRO-SYSTEMES pour vous réveiller complètement, allez en 11.

11 - Vous restez couché le restant de la semaine ! Enfin, la veille du bouclage, à deux heures de matin, l'affreux rédac-chef vous téléphone pour savoir...

11,5 - où vous en êtes.
→ vous répondez que rien n'est encore fait, allez en 12.
→ vous répondez que tout est fini, allez en 14.
→ vous vous plaignez que ce n'est pas une heure pour appeler les gens, allez en 13.

12 - Le rédac-chef fait une crise cardiaque, vous sentant responsable, vous vous suicidez (comment ça, c'est pas réaliste ?), allez en 20.

13 - L'abruti de rédac-chef rappelle tous les quarts d'heure et demande si maintenant c'est une heure pour appeler les gens, il veut savoir... allez en 11,5.

14 - Bon, va falloir pondre une prose sur ce jeu dans les plus brefs délais.

L. GARDON



LISTINGS

C'est avec tristesse que nous vous proposons dans ce numéro un cahier Listings réduit de 14 pages, mais nous compenserons cette lacune dans notre prochaine parution de septembre avec un cahier double. Les amateurs acharnés de cette rubrique peuvent cependant être comblés par l'édition simultanée de deux cassettes Listings, N° 6 et N° 7, et une cassette hors-série contenant « INTERIEUR » et « FLY-BOAT » (programme gagnant du dernier concours), disponibles dès la lecture de ces lignes (voir pages 58 et 108).
Le premier programme publié a été conçu pour le concours N° 2 sur le thème de la mer. Il n'est pas gagnant, mais a été sélectionné par la rédaction, ainsi que quelques autres (consultez à cet effet la page 58).
Le deuxième programme propose un petit morceau de musique classique, exécuté avec brio, d'origine hollandaise, qui achevra de vous convaincre des vertues musicales de votre précieuse console MSX.
Le troisième programme est un astucieux et sympatique utilitaire musical (encore... mais ce numéro est un Spécial musique !) offrant à nos lecteurs une véritable batterie électronique. Il s'adresse aussi bien aux initiés qu'aux profanes. Son utilisation est à la portée de n'importe quel « Baby ».
Le quatrième est vraiment très encombrant, et nous avons préféré le passer en plusieurs épisodes. Un programme en feuilletons... pourquoi pas ! Cela vous permettra de prendre votre temps pour le saisir et nous vous conseillons biensûr de commencer dès maintenant, car 26 Ko, bonjour les ampoules... Les impatients pourront toujours se procurer la cassette hors-série.

AU MENU :

→ vous recopiez l'article paru dans la revue concurrente, allez en 7.
→ vous piquez les deux briques de votre copain économe (l'inconscient vous a révélé la cachette) et vous partez avec votre belle à Honolulu, allez en 12.
→ vous démarrez votre traitement de textes, allez en 16.

15 - Vous trichez car il n'y a aucun renvoi en 15, allez vous coucher, ça vaut mieux.

16 - Vos petits doigts de fée s'agitent dans tous les sens. Votre amie sonne à la porte.
→ vous lui ouvrez, allez en 16.
→ vous l'ignorez, elle vous plaque, rendez-vous en 17.

17 - Ah, vous voilà enfin, je m'impatientais ! Vous écrivez un article...
→ ...délirant sur votre voisine car elle est super bien. Mais elle a déja un mec. Ce dernier étant très laid et votre amie vous ayant plaqué, vous décidez quand même de draguer votre voisine et quel meilleur moyen de flamber qu'un petit article, allez en 18.
→ ...chiant et sans information intéressante, allez en 7.
→ ...rigolo (dans la mesure du possible vue l'heure) mais tout de même documenté, allez du courage, euh, pardon, allez en 19.

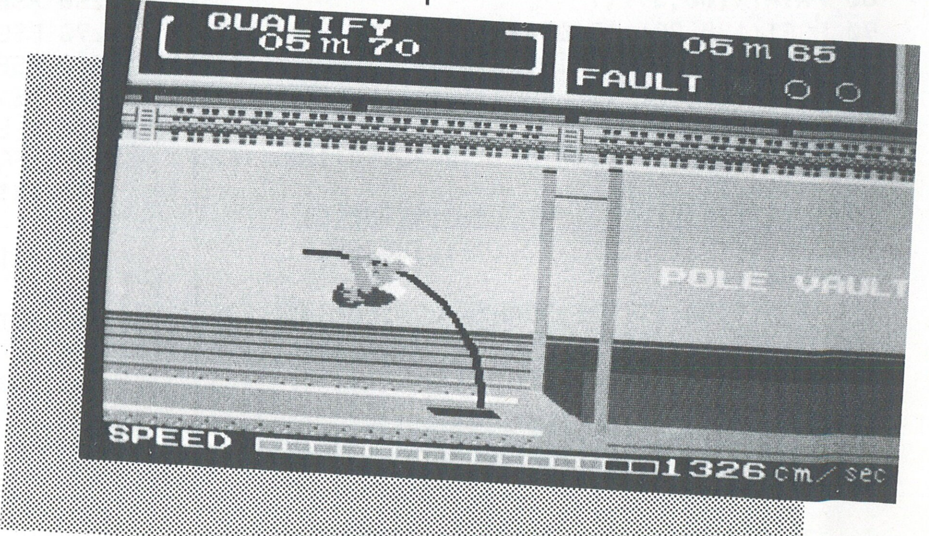
18 - Le rédac-chef n'apprécie pas beaucoup et vous vire. Alors, dès qu'on *vous* laisse être le héros, vous vous retrouvez au chomage, plaqué par votre petite amie et fâché avec la revue concurrente. En plus, le chien de la voisine vous a mordu (il n'aime pas qu'on touche à sa maîtresse). Décidement, je crois qu'il faut laisser le rôle du héros à un *professionnel*. (Ah, ces jeunes...) allez, je ne vous en veut pas.

19 - Vous écrivez que Hyper sports 3 est en tous points comparable à Hyper sports 1 et 2. Seul le niveau de difficulté à été légèrement réhaussé, comme c'est le cas de tous les nouveaux jeux Konami (Yie ar Kung-Fu 2 par exemple ou surtout Knightmare qui paraît impossible à terminer). Les quatre épeuves de ce troisième épisode abordent des thèmes aussi différents que le cyclisme, le triple saut, le curling ou encore le saut à la perche. Vous faîtes remarquer aux lecteurs que les animations sont à la hauteur mais que le jeu devient passablement chiant au bout de dix minutes. Allez en 21.

20 - Encore un logiciel qui ne sera pas testé sérieusement... (soupir)...

21 - Vous allez vous coucher avec le sentiment du devoir accompli. Votre amie est morte de rire en lisant votre article et elle vous revient. Tout va bien. Allez en paix.

Éric von Ascheberg



PROGRAMME N° 1 : VAX
de Vincent DOMELIER

Taille mémoire : 12,009 Ko

VAX a été sélectionné lors du Concours N° 2 de MICROS MSX sur le thème de la mer. Donc, vous vous en doutez, l'action est maritime. Son auteur, demeurant à QUIEVELON (59), le caractérise comme un jeu de rapidité et de réflexion.
Avant d'accéder au premier tableau, un écran de présentation se manifeste avec une petite musique, très amusante d'ailleurs, qui peut être écourtée en appuyant sur la touche F1. Pour pouvoir passer au second tableau, Roméo doit ramasser les cinq perles noires en évitant le bateau et les vicieux poissons frétillant chacun dans un territoire de chasse délimité par une couleur.
Dans la deuxième partie de cette aventure, le plongeur chevronné s'efforce d'éffleurer cinq fois la perle magique pour blanchir les perles noires déjà récoltées. Mais attention, la réserve d'oxygène diminue progressivement, et il faut de temps en temps remonter à la surface pour prendre quelques bouffées d'airs salutaires.
Si tout c'est bien passé, Roméo parvient au troisième tableau et atteint la clé sans toucher les parois du Syphon. Il doit encore satisfaire à l'épreuve du calcul et surtout être capable de revenir à l'entrée initiale.
Le Bonus final dépendra du temps à répondre au code et à parcourir le fameux siphon.
Ce programme peut être sauvegardé sur cassette ou disquette, il est présent sur la casette Listings N° 6.

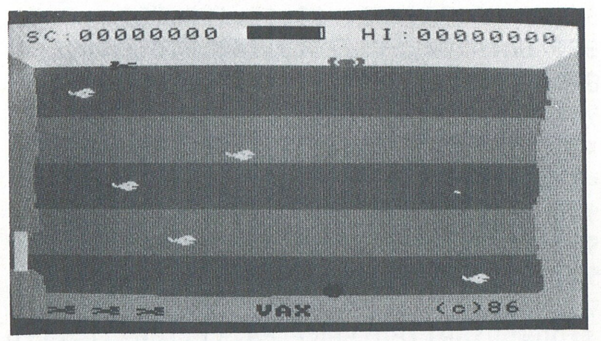
```
1 '*******************
2 '* VAX             *
3 '* DE V. DOMELIER  *
4 '* 13 K OCTETS     *
5 '*******************
10 CLEAR400:COLOR15,1,1:SCREEN2,2:C=8
:OPEN"grp:"FOROUTPUTAS#1:ONKEYGOSUB19
99
20 FORI=1TO255STEP8:Y=INT(RND(TIME)*2
0):PSET(I,Y),14:NEXTI
30 GOSUB 1180
40 PSET(88,20),8:DRAW"m+80,+3d5m-3,+8
163m88,20":PAINT(90,21),8
50 PSET(0,34),7:DRAW"a0r5d1r3d1r5d1r8
u1r8u1r1u1r2u1r1u1r2u1r4d1r5d1r4d1r3d
1r3d1r3d1r10u1r5u1r2u1r3u1r1u1r3u1r9d
1r7d1r3d1r4d1r4d1r4d1r7u1r4u1r5u1r3u1
r2u1r1u1r4u1r9d1r5d1r5d1r1d1r6d1r5d1r
4d1r13u1"
60 DRAW"r3u1r3u1r3u1r2u1r2u1r4u1r8d1r
2d1r4d1r3d1r2d1r2d1r4d1r6d1r11u1r3u1r
1u1r2u1r2u1r2"
70 LINE(0,40)-(255,191),7,BF
80 PAINT(100,39),7
90 PSET(120,20),15:DRAW"m+1,-11m+30,+
1m155,22m120,20":PAINT(123,19),15
100 PSET(123,12),1:DRAW"r10f5115u5":P
AINT(124,13),1
110 LINE(130,9)-(140,5),8,BF:LINE(130
,4)-(140,1),15,BF
120 LINE(80,8)-(99,19),15:LINE(80,8)-
(98,19):LINE(80,8)-(92,19):LINE(80,8)
-(91,19)
130 PSET(100,19),15:DRAW"e2u2e1r4f1d5
18"
140 LINE(102,14)-(84,8),8:LINE(79,10)
-(79,50),8
150 PSET(10,161),2:DRAW"u2m15,150r2u1
r6d1r2m+2,+4r2u1r4m+4,+8m10,161":PAIN
T(16,155),2
160 PSET(105,166),6:DRAW"u5m113,152r2
d1r3u1r2m+3,+6r11f3r2f5m105,166":PAIN
T(116,160),6
170 PSET(175,166),2:DRAW"u2e2u2r2e2u1
r3u1r2d1f2r1e1r1d8m175,166":PAINT(180
,162),2
180 PSET(220,165),6:DRAW"u3e2r2e2u2r2
u2r6e2r7f2d3e2r3d10m220,165":PAINT(22
5,162),6
190 PSET(0,159),9:DRAW"r14d1r33u1r12d
1r5d1r7e2r22d1r12d2r5d1r2d2r10u1r7d2r
5d1r35u1r10d1r2u2r2d1r3e2r26d1r10d1r5
u4r6u1r2u1r2u1r15":PAINT(1,160),9
200 RESTORE540:FORI=1TO10
210 A$="":FORJ=1TO32:READX$:PRINTX$
220 A$=A$+CHR$(VAL("&H"+X$))
230 NEXTJ:SPRITE$(I)=A$:A$=""
240 NEXTI:O=155
250 RESTORE330:FORI=1TO16:DRAW"S4C8"
260 READA$
270 PSET(-15,0),8:DRAWA$
280 PSET(-15,1),8:DRAWA$
290 PSET(-14,0),8:DRAWA$
300 PSET(-14,1),8:DRAWA$
310 NEXT
320 PSET(67,93),7:COLOR8:PRINT#1,"& D
OMELIER V."
330 DATA"BM+24,+96R39E4U5H9U4E5R11M+1
,-5"
340 DATA"BM+24,99R41E6U7H9U2E3R8M-2,+
9F5R4"
350 DATA"BM+79,+64M-1,+5R5"
360 DATA"BM+82,+72L5M-1,+7D1L1F3R3"
370 DATA"BM+88,+86h4U8E5R12M-4,+17"
380 DATA"BM+90,+83H3U4E4R6M-4,+14"
390 DATA"BM+101,+86M+4,-17R7F7M-2,+10
```

VAX (suite)



Écran de présentation

```
"
400 DATA"BM+104,+86M+4,-14R2F5D3M-2,+
6"
410 DATA"BM+141,+64D2M-5,+20L9H4U8E5R
5"
420 DATA"BM+138,+64M-5,+19L4H3U4E4R2"
430 DATA"BM+147,+86h4U8E5R12M-4,+17"
440 DATA"BM+149,+83H3U4E4R6M-4,+14"
450 DATA"BM+160,+86M+4,-14E3R5"
460 DATA"BM+164,+86M+3,-12E2R2"
470 DATA"BM+192,+64D2M-5,+20L9H4U8E5R
5"
480 DATA"BM+189,+64M-5,+19L4H3U4E4R2"
490 O=160
500 FORI=1TO4:X=I*16+O
510 PUTSPRITEI,(X,68),8,I:NEXTI
520 FORI=5TO8:X=(I-4)*16+O
530 PUTSPRITEI,(X,16+68),8,I:NEXTI
540 DATA0,1,1,1,3,3,3,7,7,7,F,F,F,1F,
1F,1F,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F0,F8,F8,F8,F
8,F8,F8,F8,78,79
550 DATA0,0,0,1,1,3,3,7,F,F,1F,3F,3F,
7F,FB,F3,7C,7C,F8,F9,F3,F7,F7,F7,F3,E
3,E3,E1,E0,C0,C0,C0
560 DATA3F,7F,FF,FF,E0,C0,C0,C0,C0,E0
,F0,FC,FE,7F,1F,F,FF,FF,FF,FF,7,7,3,1
,1,1,0,0,0,0,80,C0
570 DATA0,0,0,80,80,C0,C0,E1,E3,E3,F7
,FF,7F,3F,3E,3C,F,1F,3E,7C,7C,F8,F0,F
0,E0,C0,C0,80,0,0,0,0
580 DATA3E,3E,3E,3E,7C,7C,7C,7C,7C,F8
,F8,F8,F8,F0,F0,0,7D,7F,7F,7F,3F,3F,3
F,3F,3E,3C,3C,38,30,10,0,0
590 DATAF7,E7,CF,CF,8F,8F,1F,1F,1F,3E
,3E,3F,3F,3F,3F,0,C0,C0,80,80,80,0,0,
0,0,0,0,FF,FF,FF,FF,0
600 DATA7,7,3,3,3,3,7,7,F,1F,3F,FE,FE
,F8,E0,0,C0,E0,E0,E1,E1,E3,E7,C7,CF,9
F,9F,3E,7E,7C,F8,0
610 DATA7E,7E,FF,FF,FF,E7,C7,C3,83,1,
1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,80,C0,C0,E0,E0
,F0,F0,F8,7C,7C,0
620 DATA7E,FE,FE,FE,FE,FE,FE,0,0,FE,F
```



1er tableau du jeu

```
E,FE,FE,FE,FE,7E,7e,7F,7F,7F,7F,7F,7F
,0,0,7F,7F,7F,7F,7F,7F,7e
625 DATA0,,,,,,,,,,,,70,F7,EF,EF,77,37,
,,,,,,,,,,,E,EF,F7,F7,EE,EC
630 DATA0,18,3C,3C,18,7E,BD,18,18,18,
18,18,18,,,,,,,,,,,,0
640 DATA0,18,3C,BD,5A,3C,3C,18,18,24,
24,42,42,,,,,,,,,,,,0
650 DATA,,78,38,77,F,78,,,,,,,,,,,,,,7
8,80,E0,18,0
660 DATA,,3C,1C,3B,7,C,38,,,,,,,,,,,,
,FC,FC,,0
670 DATA,E,1F,3D,7,1F,7,,,,,,,,,,,,,84
,EC,F8,C0,,0
680 DATA,E,1F,3D,1F,F,7,,,,,,,,,,,,,80
,E0,F8,CE,,0
690 DATA3C,66,42,42,66,3C,18,18,18,18
,1E,18,1E,18,,,,,,,,,,
700 DATA3C,7E,FF,FF,FD,FB,76,3C,,,,,,
,,,,,,,,,,,0
710 DATA,,,18,18,18,18,18,18,BD,7E,18
,3C,3C,18,,,,,,,,,,0
720 DATA,,,42,42,24,24,18,18,3C,3C,5A
,BD,3C,18,,,,,,,,,,0
730 DATA,,,1E,1,7,18,,,,,,,,,,,,,,1E,1C
,EE,F0,1E,0
740 DATA,,,,3F,3F,,,,,,,,,,,,,,,3C,38,D
C,E0,30,18
750 DATA,,21,37,1F,3,,,,,,,,,,,,,,70,F8
,BC,E0,F8,E0,0
760 DATA,,1,7,1F,73,,,,,,,,,,,,,,70,F8,
BC,F8,F0,E0,0
770 PSET(150,180),9:COLOR1:PRINT#1,"C
opyright 86"
780 'animation
790 RESTORE630
800 FORJ=1TO14:A$="":FORI=1TO24
810 READX$:C$=CHR$(VAL("&h"+X$))
820 A$=A$+C$
830 NEXTI:SPRITE$(J+10)=A$:NEXTJ
840 PUTSPRITE0,(72,142),1,9
850 DATA30,50,6,1,20,220
860 DATA55,140,-4,4,5,100
```

```
870 DATA170,130,-10,12,130,220
880 DATA200,145,8,13,140,210
890 RESTORE850
900 FORI=1TO4:READX,Y,S,C,LB,LH:X(I)=
X:Y(I)=Y:S(I)=S:C(I)=C:LB(I)=LB:LH(I)
=LH:NEXTI
910 ONINTERVAL=30GOSUB1070:II=10
915 KEY(1)ON
920 INTERVALON:GOSUB1250
930 FORI=IITO215STEP5:FORJ=1TO50:NEXT
J:DD=DDXOR1:PUTSPRITE9,(I,100),1,21+D
D:PUTSPRITE10,(I+20,101),4,23+DD
940 IF(AA=3ANDI=150ANDM=0)OR(AA=6ANDI
=110ANDM=0)OR(AA=5ANDM=1ANDI=110)THEN
BB=1:II=I:GOTO1250
950 NEXTI
960 GOSUB1250:GOSUB1010:II=215
970 FORI=IITO10STEP-5:FORJ=1TO20:NEXT
J:DD=DDXOR1:PUTSPRITE9,(I,100),1,13+D
D:PUTSPRITE10,(I+20,101),4,15+DD
980 NEXTI:II=10
990 GOSUB1250:GOSUB1010
1000 GOTO 930
1010 ZZ=ZZMOD3+1:COLOR 8
1020 LINE(65,93)-(175,102),7,BF
1030 IFZZ=1THENPSET(89,93),7:PRINT#1,
"PRESENTE"
1040 IFZZ=2THENPSET(93,93),7:PRINT#1,
"..VAX.."
1050 IFZZ=3THENPSET(67,93),7:PRINT#1,
"& DOMELIER V."
1060 RETURN
1070 A=AMOD4+1
1080 X(A)=X(A)+S(A)
1090 IFX(A)<LB(A)ORX(A)>LH(A)THENS(A)
=-S(A)
1100 CC(A)=CC(A)XOR1
1110 IFS(A)=ABS(S(A))THENPUTSPRITEA+2
0,(X(A),Y(A)),C(A),CC(A)+23ELSEPUTSPR
ITEA+20,(X(A),Y(A)),C(A),CC(A)+15
1120 INTERVALON:RETURN
1130 DATAo3g8g4g8o4c4e-8g4a-3g3ro3g8g
4g8b-4a-8a-4g2rg8g4g8b4o4d8g4a-3g3ro3
g8g4g8b-4a-8a-4g2r
1140 DATAo4f8f4f8g4a-8g4o5d4o4b8g2f8f
4f8g4a-4g2r
1150 DATAg4g8a8a4a8b8b4b8a8a4e8
1160 DATAa4a8b8b4b8o5c8c4c8o4b8b4f1r
1170 DATAg4g8g8g4g8g8g4g8g8g4a4g1r
1180 RESTORE1130
1190 READA$(1)
1200 READA$(2):A$(3)=A$(2)
1210 READX$:A$(4)=X$+"e1":A$(5)=X$+"f
1"
1220 READX$:A$(6)=X$
1230 READA$(7)
1240 RETURN
1250 AA=AA+1:IFM=0ANDAA=8THENM=1:AA=A
A-4
1260 IFAA=8THEN1310
1264 A2$="v8s10m2500"+A$(AA)
1270 PLAY"t200xa$(AA);","l213141516T2
00XA2$;"
1280 IFBB=1THENBB=0:GOTO 930
1290 IFBB=2THENBB=0:GOTO 970
1300 IFBB=0THENRETURN
1310 'PRESENTATION 2
1320 LINE(0,50)-(255,120),7,BF:INTERV
ALOFF
1330 FORI=1TO5:PUTSPRITEI+20,(0,0),1,
32:NEXTI:PUTSPRITE10,(0,0),1,32:PUTSP
RITE9,(0,0),1,32
1340 PSET(79,50),8:FORI=50TO142STEP.1
:PSET(79,I),8:NEXTI
1350 FORI=142TO120STEP-.1:PUTSPRITE0,
(72,I),1,9:PSET(79,I),7:NEXTI
1360 FORK=0TO16STEP16
1370 FORI=1TO4:X=I*16+160:Y=88-K:SOUN
D1,0
1380 FORJ=YTO120STEP4:PUTSPRITEI+4+VV
,(X,J),8,I+4+VV:SOUND0,INT((120-J)/(1
20-Y)*255):SOUND8,8:NEXTJ:SOUND8,0
1390 FORJ=XTO72STEP-4:PUTSPRITEI+4+VV
,(J,120),8,I+4+VV:SOUND0,INT((J-X)/(7
2-X)*255):SOUND8,8:NEXTJ:SOUND8,0
1400 PUTSPRITEI+4+VV,(-32,0),1,I+4+VV
1410 NEXTI:VV=-4
1420 NEXTK
1430 FORI=120TO142STEP.1:PUTSPRITE0,(
72,I),1,9:PSET(79,I),8:NEXTI
1440 FORI=142TO30STEP-.1:PSET(79,I),7
:NEXTI
1999 CLEAR400
2000 BEEP:COLOR,,1
2010 'jeu
2100 INTERVALOFF:CLOSE#1:LINE(0,0)-(2
55,191),1,BF:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(-
32,0),1,32:NEXTI:SP=13:X=50:Y=22:OPEN
"GRP:"FOROUTPUTAS#1
2101 IFXX=0THENVI=3ELSEIFVI<3THENVI=V
I+1
2102 FORI=1TOVI:PUTSPRITE25+I,(I*20,1
80),1,21+DD:DD=DDMOD1:NEXTI
2110 'tableau1'
2120 LINE(0,0)-(255,30),15,BF:LINE(0,
28)-(255,59),4,BF:LINE(0,60)-(255,89)
,5,BF:LINE(0,90)-(255,119),4,BF:LINE(
0,120)-(255,149),5,BF:LINE(0,150)-(25
5,191),4,BF
2130 PSET(0,15),11:DRAW"m+15,+12d8r1d
```

VAX (suite)

```
10r1d2011d5r2d1512d311d2r1d20r1d511d5
r2d10d1r2d212d213d312d2m0,142":PAINT(
5,25),11
2140 PSET(0,160),11:DRAW"r4d1r2u1r5r5
f4d6r1d5r50d1r50u1r50m235,175e3u1011u
1012u5r1u512u2011u5r2u5r1u2011u20r2u1
0r2u10r3u512u5r1u1011u5m255,15":PAINT
(5,162),11
2150 DATA30,40,31,51,100,80,61,81,50,
100,91,111,75,135,121,141,200,160,151
,166
2160 RESTORE2150:FORI=1TO5:READX(I):R
EADY(I):READYH(I):READYB(I):PUTSPRITE
I,(X(I),Y(I)),15,23:NEXTI:VI=4
2170 ONSPRITEGOSUB4000:SPRITEON
2180 GOSUB10200:PL=0:BP=100:RB=3
2183 IF XX=0THENSC=0:XX=1:SS=5
```




```
2200 GOSUB2210:GOTO 2230
2210 SOUND13,14:SOUND12,100:SOUND11,2
55:SOUND6,20:SOUND7,199:SOUND0,100:SO
UND1,3:SOUND8,16:RETURN
2230 LINE(111,4)-(143,11),1,BF:OX=30
2235 LINE(8,135)-(13,160),15,BF
2240 GOSUB10600:GOSUB10500
2250 COLOR1:PSET(190,180),11:PRINT#1,
"(c)86":PSET(115,181),11:PRINT#1,"VAX
":PSET(116,181),11:PRINT#1,"VAX"
2300 N=STICK(0)
2310 IF(N=1ORN=8ORN=2)ANDY>22THENSP=1
1:YY=0:Y=Y-6
2320 IF(N=5ORN=4ORN=6)ANDY<165THENSP=
19:YY=-6:Y=Y+6
2330 IF(N=3ORN=2ORN=4)ANDX<220THENSP=
21:YY=0:X=X+6
2340 IF(N=7ORN=6ORN=8)ANDX>20THENSP=1
3:YY=0:X=X-6
2350 IFN<>0THENDD=DDXOR1
2360 PUTSPRITE0,(X,Y+YY),1,SP+DD
2362 IFBP<25ORBP>215THENRB=-RB
2363 BP=BP+RB:PUTSPRITE6,(BP,12),8,10
2364 PP=0
2365 IFY+5>32ANDY+5<60THENPP=1
2370 IFY+5>60ANDY+5<90THENPP=2
2380 IFY+5>90ANDY+5<120THENPP=3
2390 IFY+5>120ANDY+5<150THENPP=4
2395 IFY+5>150THENPP=5
2410 I=PP:EE=EEXOR1
2422 IFX(I)+2>XTHENX(I)=X(I)-SS:PS=15
2424 IFX(I)+2<XTHENX(I)=X(I)+SS:PS=23
2426 IFY(I)-2<Y+YYTHENY(I)=Y(I)+SS
2428 IFY(I)-2>Y+YYTHENY(I)=Y(I)-SS
2430 IFY(I)>YB(I)THENY(I)=YB(I)
2435 IFY(I)<YH(I)THENY(I)=YH(I)
2450 IFI<>0THENPUTSPRITEI,(X(I),Y(I)-
1),15,PS+EE
2455 ZZ=ZZ+1:IFZZ>5THENSPRITEON
2460 SPRITESTOP:IFY>22THENOX=OX-.25
2470 PSET(OX+112,5),15:DRAW"d5":SPRIT
EON
2475 IFY=22ANDOX<28THENOX=30:LINE(111
,4)-(143,11),1,BF
2480 IF OX<1THENGOSUB10300
2490 IFOX=12THENBEEP:BEEP:GOSUB2210
3000 GOTO 2300
3010 SPRITEOFF:FORI=1TO7:PUTSPRITEI,(
0,0),1,32:NEXTI
3020 ONSPRITEGOSUB10400
3030 SPRITEON:GOSUB2210
3032 PB=150:X=50:Y=22:RX=8:RY=8:X(1)=
100:Y(1)=100:S1=23:S2=15
3033 SC=SC+1000:GOSUB10500
3040 N=STICK(0)
3050 IF(N=1ORN=8ORN=2)ANDY>22THENSP=1
1:YY=0:Y=Y-6
3060 IF(N=5ORN=4ORN=6)ANDY<165THENSP=
19:YY=-6:Y=Y+6
3070 IF(N=3ORN=2ORN=4)ANDX<220THENSP=
21:YY=0:X=X+6
3080 IF(N=7ORN=6ORN=8)ANDX>20THENSP=1
3:YY=0:X=X-6
3090 IFN<>0THENDD=DDXOR1
3095 IFY<22THENY=22
3100 PUTSPRITE0,(X,Y+YY),1,SP+DD
3130 IFY>22THENOX=OX-.25
3140 SPRITESTOP:PSET(OX+112,5),15:DRA
W"d5"
3150 IFY=22ANDOX<28THENOX=30:LINE(111
,4)-(143,11),1,BF
3153 SPRITEON
3155 IFZZ=5THENSPRITEON:ZZ=-1000
3156 ZZ=ZZ+1
3160 IF OX<1THENGOSUB10300
3170 IFOX=12THENBEEP:BEEP:GOSUB2210
3171 IFY(1)<40ORY(1)>150THENRY=-RY:Y(
1)=Y(1)+RY:GOTO 3178
3172 IFX(1)<35ORX(1)>205THENRX=-RX:X(
```

VAX (suite)

```
1)=X(1)+RX:SWAPS1,S2:GOTO 3178
3173 RR=INT(RND(TIME)*20)
3174 IFRR=18THENRX=-RX:SWAPS1,S2
3175 IFRR=19THENRY=-RY
3178 X(1)=X(1)+RX:Y(1)=Y(1)+RY:PUTSPR
ITE1,(X(1),Y(1)),15,18
3200 GOTO 3040
4000 '**********
4001 '* SPRITE *
4002 '**********
4009 SPRITEOFF:ZZ=0
4010 IFY>158THENIFX>XP-16ANDX<XP+8THE
N10100
4015 IFY(5)>158THENIFX(5)>XP-16ANDX(5
)<XP+8THENGOSUB10200:GOTO4030
4020 GOSUB10000:GOSUB2210
4030 RETURN
5000 'TABLEAU 2'
5001 YY=0:FORI=0TO31:PUTSPRITEI,(0,0)
,1,60:NEXTI:COLOR,,4:LINE(0,0)-(255,1
91),4,BF
5002 DEFFNP1(X,Y)=POINT(X+2,Y+3)
5004 DEFFNP3(X,Y)=POINT(X+13,Y+3)
5005 DEFFNP4(X,Y)=POINT(X+2,Y+8)
5007 DEFFNP6(X,Y)=POINT(X+13,Y+8)
5008 COLOR,,11
5010 PSET(255,160),11:DRAW"L15G5D5G5L
65H5U35H5L5G5D35G5L130H5U45E5R75E5U5H
5L75H5U45E5R130F5D15F5R5E5U15E5R45F5D
45F5R5E5U60H5L215H5U10E5R235F5D100G5L
45H5U45H5L5G5D15G5L45H5U15H5L90G5D5F5
R75F5D45G5L75G5D5F5"
5020 DRAW"R90E5U35E5R45F5D35F5R25E5U5
E5R35":PAINT(1,1),11:X=239:Y=144:RX=0
:RY=0
5030 PUTSPRITE1,(14,18),15,17
5040 SPRITEOFF:ONSPRITEGOSUB6500:SPRI
TEON
5050 CLOSE#1:OPEN"GRP:"FOROUTPUTAS#1
5060 COLOR1:PSET(72,6),11:PRINT#1,"BO
NUS":LINE(119,6)-(180,12),1,BF
5070 BO=60:GOSUB2210:LINE(0,0)-(255,1
91),4,B
5080 SC=SC+2000
5090 COLOR1:PSET(190,180),11:PRINT#1,
"(c)86":PSET(95,181),11:PRINT#1,"VAX"
:PSET(96,181),11:PRINT#1,"VAX"
5500 N=STICK(0)
5510 IFN=1ORN=8ORN=2THENRY=-6:RX=0
5520 IF(N=3ORN=2ORN=4)THENRX=+6:RY=0:
SP=21
5530 IFN=5ORN=4ORN=6THENRY=+6:RX=0
5540 IFN=7ORN=6ORN=8THENRX=-6:RY=0:SP
=13
5600 IFZ=2THENDD=DDXOR1:Z=0
5602 Z=Z+1
5605 IF MD=0ANDY>110ANDX>239ANDRX=ABS
(RX)THENRX=0
5610 X=X+RX:Y=Y+RY
5620 PUTSPRITE0,(X,Y),1,SP+DD
5630 IFFNP1(X,Y)=11ORFNP3(X,Y)=11ORFN
P4(X,Y)=11ORFNP6(X,Y)=11THENRX=0:RY=0
:IFMD=0THENX=239:Y=144:SP=21ELSEX=14:
Y=20:SP=21
5639 IFBO=1THENGOTO6640
5640 IFBO>0THENSPRITESTOP:BO=BO-.05:P
SET(120+BO,7),11:DRAW"D4":SPRITEON
5650 IF MD=1ANDY>110ANDX>235THENMD=0:
```



VAX (suite)

```
GOTO6640
6000 GOTO 5500
6500 PUTSPRITE1,(0,0),1,32
6510 SPRITEOFF
6520 A=INT(RND(TIME)*5)+5:B=INT(RND(T
IME)*5)+5
6522 A$=INKEY$:IFA$<>""THEN6522
6525 TT=TIME
6530 COLOR11:PSET(100,21),4:PRINT#1,"
CODE=";A;"*";B;"=";
6531 A$=INKEY$:IFA$=""THEN6531
6540 IFA$=CHR$(13)THEN6600
6550 B$=B$+A$:PRINT#1,A$;:GOTO 6531
6600 TT=TIME-TT:C=VAL(B$):TT=500-TT:I
FTT<0THENTT=0
6610 BEEP:IFA*B=CTHENSOUND13,13:SOUND
1,0:SOUND7,254:SOUND8,15:FORI=1TO3:FO
RJ=255TO1STEP-4:SOUND0,J:NEXTJ,I:SOUN
D8,0:GOSUB2210
6620 LINE(100,20)-(230,30),4,BF:MD=1
6630 GOTO 5500
6640 BEEP:PLAY"M1100S10T100O3L16C8EFG
8F8E8D8C8C32C32C":FORI=1TO1400:NEXTI
6650 SC=SC+1000:IFA*B=CTHENSC=SC+BO*1
00+TT*20
6660 XX=1:SS=SS+2:GOTO2000
6700 END
10000 '********
10010 '* VIES *
10020 '********
10030 SPRITEOFF:BP=100:RB=ABS(RB):X=4
0:Y=22:YY=0:VI=VI-1:SP=21:IFVI=0THEN
10070
10035 PUTSPRITE0,(X,Y),1,21
10040 PUTSPRITEVI+25,(0,0),0,62
10050 BEEP:PLAY"T50L32S10M1000C16DEF1
6EDC16DEFF64":FORI=1TO1100:NEXTI
10060 BEEP:GOSUB2210:RETURN
10070 BEEP:A$="T50L8S10M3000O3DC9O2B-
32A4R16":PLAYA$:PLAYA$:PLAY"O3DC9O2B-
32A4A20A30A30A30":PLAYA$:FORI=1TO5000
:NEXTI:GOSUB10600:GOTO 10700
10100 '**********
10110 '* PERLES *
10120 '**********
10130 ZZ=0:PL=PL+1:PUTSPRITEPL+7,(245
,160-((PL-1)*30)),1,18:GOSUB10200:SC=
SC+100:GOSUB10500
10140 IF PL<5THENRETURN
10150 BEEP:PLAY"V15S1O03M3000T50L30E1
0CE10CECECE10CF10DF10DFDFDF10DE10CE10
CECECE10CO2CDEFGFEDCDEFG":FORI=1TO300
0:NEXTI:PL=0:GOTO 3010
10200 XP=INT(RND(1)*190)+30:PUTSPRITE
7,(XP,167),1,18:RETURN
10300 '********
10310 '* TEMP *
10320 '********
10330 LINE(111,4)-(143,11),1,BF
10340 OX=30
10350 BEEP:PLAY"V15S1OO4M1000T150L16C
C+DD+ED+DC+CC+DD+E8E32E32E16":FORI=1T
O900:NEXTI:GOSUB10000:RETURN
10400 SPRITEOFF
10410 ZZ=0:PL=PL+1:PUTSPRITEPL+7,(245
,160-((PL-1)*30)),15,18:Y=22:YY=0:X=5
0:SC=SC+200:GOSUB10500:SP=21:PUTSPRIT
E0,(X,Y),1,SP+DD
10420 IFPL<5THENRETURN
10421 SPRITEOFF:FORI=160TO140STEP-1:L
INE(8,I-25)-(13,I-25),15:IFI>149THENL
INE(8,I)-(13,I),4ELSELINE(8,I)-(13,I)
,5
10422 NEXTI
10423 SPRITEOFF:FORY=YTO142:PUTSPRITE
0,(X,Y),1,13:NEXTY:FORX=XTO5STEP-1:PU
TSPRITE0,(X,Y),1,13:NEXTX:BEEP:PLAY"M
1100S10T200L16C6CDEFGFEDCDEFGG32G32G"
10430 GOTO 5000
10500 '**********
10510 '* SCORES *
10520 '**********
10530 LINE(0,0)-(100,15),15,BF:IFSC<>
0THENSC$=STR$(SC):LC=LEN(SC$):SC$=STR
ING$(9-LC,"0")+RIGHT$(SC$,LC-1)ELSESC
$="00000000"
10540 COLOR1:PSET(13,5),15:PRINT#1,"S
C:";SC$:RETURN
10600 '*********
10610 '* HI-SC *
10620 '*********
10630 IFSC>HITHENHI=SC
10640 LINE(180,0)-(250,15),15,BF:IFHI
<>0THENHI$=STR$(HI):LC=LEN(HI$):HI$=S
TRING$(9-LC,"0")+RIGHT$(HI$,LC-1)ELSE
HI$="00000000"
10650 COLOR1:PSET(160,5),15:PRINT#1,"
HI:";HI$:RETURN
10700 '*********
10710 '* PERDU *
10720 '*********
10725 FORI=0TO10:PUTSPRITEI,(0,0),1,6
0:NEXTI
10730 LINE(73,80)-(170,100),1,BF:LINE
(71,78)-(172,102),1,B:COLOR7:PSET(88,
87),1:PRINT#1,"GAME OVER":PSET(89,87)
,1:PRINT#1,"GAME OVER":XX=0
10740 IFSTRIG(0)=-1THEN2000ELSE10740
30000 SCREEN 2:CLOSE#1:OPEN"GRP:"FORO
UTPUTAS#1:GOTO 1999
```

(suite des Listings P. 60)

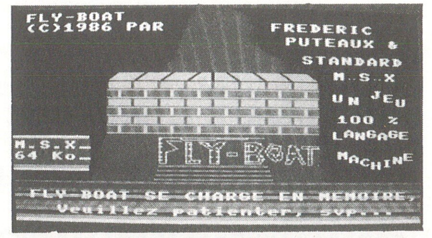
RÉSULTATS DU TIRAGE AU SORT DU SONDAGE ET DU CONCOURS PROGRAMME N° 2

Le premier bulletin tiré gagnant 1 000 FF est celui de :

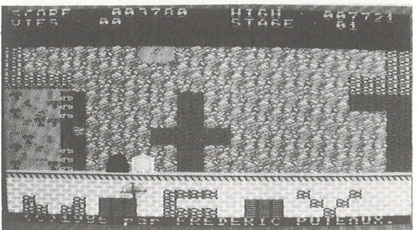
Laurence HERVÉ demeurant à PARIS

Agée de 17 ans, scolaire, elle est en première année de ASAI (Agent Service Administratif et Informatique), elle possède un YENO DPC 64, dont son principal usage est destiné aux jeux et au Listings. Elle compte apprendre la programmation en 2è année de BEP et souhaite travailler plus tard dans l'informatique. Ses loisirs sont son MSX, la lecture et surtout *« j'aime m'éclater avec mes copains et copines ! »*





écrans de FLY-BOAT



Les 20 autres bulletins tirés ont reçus chacun un logiciel :

1 — SEBASTIEN Lucien de COURSAC (24), Militaire, possédant un Sony MSX2.
2 — MAZIERE Jean-Marc de EVRY (91), Fonctionnaire, possédant un Canon V20.
3 — BOUDEREAUX Laurent de SOISSONS (02), universitaire, possédant un Philips VG8020.
4 — MAGNIANT Samuel de LAON (02), scolaire, possédant un Sanyo PHC 28S.
5 — ROUTHIER Pascal de ST-MICHEL-SUR-ORGE (91), en stage professionnel, possédant un Yashica YC64.
6 — TOPALOFF Isabelle de TROYES (10), scolaire, possédant un Sanyo PHC28S.
7 — MAISON Fabien de ORSAY (91), scolaire, possédant un Sony HB501F.
8 — METAYER Dominique de LORIENT (56), Enseignant, possédant un Canon V20.
9 — AVILA Daniel de ECHIROLLES (38), Ouvrier qualifié, possédant un Sanyo PHC28L.
10 — BRAHMI Olivier de LYON (69), scolaire, possédant un Sony HB501F.
11 — PERRIN Denis de TARARE (69), Enseignant, possédant un YAMAHA CX5MII.
12 — DALHA Mohamed de ST HERBLAIN (44), Ouvrier qualifié, possédant un Sony HB 75F.
13 — MOREL Jacques de MONTREUIL (93), retraité, possédant un SONY HB 75F.
14 — GUILLAND Francis de DIJON (21), employé de bureau, possédant un Canon V20.
15 — VILLARET Olivier de GONESSE (95), scolaire, possédant un Philips VG8010.
16 — ANCION Jack de MALAKOFF (92), fonctionnaire, possédant un Sony HB75F.
17 — DE CORLIEU Stanislas de NANTES (44), scolaire, possédant un Canon V20.
18 — ALMAYRAC Georges de SAINT-RAPHAEL (83), Enseignant, possédant un Sony MSX2.
19 — REMIE Marcel de SALON (13), Fonctionnaire, possédant un Yamaha YIS503F.
20 — LAURENT Jean-Paul de MARSEILLE (13), ouvrier qualifié, possédant un Toshiba HX-10DPN.

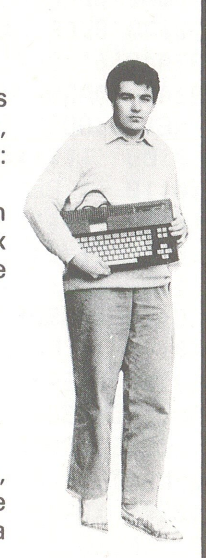
Nous remercions nos nombreux lecteurs qui ont participé au sondage, presque mille, et pubierons les résultats de cette importante enquête dans notre prochain numéro.

CONCOURS N° 2

Programme gagnant : « FLY-BOAT » de Frédéric PUTEAUX

Frédéric demeure à BRY SUR MARNE (94), il est agé de 19 ans, il suit des études d'agent de service administratif et informatique (ASAI), ses hobbys sont l'équitation, le ski et le « déplombage ». Il s'est formé à l'informatique sur différents modèles : PB100, ZX 81, Spectravidéo 318, Sony MSX HB-501F.
Il a reçu en récompense l'unique LASER MSX2, disponible en France et son programme de qualité exceptionnelle pour un hobbiste (comparable à de bons jeux d'arcades du commerce) a été édité par MIEVA PRESSE sous forme d'une cassette hors série contenant également le jeu INTERIEUR de Eric von Ascheberg.
Les notes de la rédaction attribuées à FLY-BOAT :

Ecran de Présentation : 10
Son : 15 Action : 18
Intérêt : 15
Graphisme : 15
Scénario : 12



Nous aurions souhaité publier le listing du programme dans la rubrique concernée, mais malheureusement, nous ne pouvions pas consacrer trente pages à une série effroyable de codes. Il vous sera plus agréable d'en profiter directement sur la cassette.

GAGNEZ 3 000 FF

A l'occasion de ce concours, nous avons reçu de nombreux programmes, certains ont été sélectionnés pour être publiés comme :

— VAX de Vincent Domelier (publié dans ce numéro et dans la cassette Listings N° 6)
— LE TRESOR DE RAQUAM de Thierry Bandet (prévu pour le N° 8)
— YELLOW SUBMARINE de Joël et Gaël Nicolas (prévu pour le N° 7 et présent dans la cassette Listings N° 6)
— SEA-GIRL de B. Ratajczack (en cassette Listings N° 6)
— PERMIS A de Christian Metzinger (en cassette Listings N° 8)
— LA PECHE AUX BALEINES de Dominique Tanghe (prévu pour le N° 7 et présent dans la cassette Listings N° 7)
— MELISSA DES ABYSSES de Jean-Pierre Marin (prévue pour le N° 8)

Les programmes qui n'ont pas été retenus, seront retournés à leur créateur.

LISTE DE PROGRAMMES SELECTIONNES HORS-CONCOURS :

— MOON de Olivier Jacquemin

— COMETE DE HALLEY de Cyrille Pinniewicz (en cassette Listings N° 7)
— MORSE de R. de Landereethe (prévu pour le N° 7 et en cassette Listings N° 6)
— SGLIPO de Eric Antoine
— ICARE de Jean-François Doidy
— MATHEMATOS de Nicolas Frappez
— CHALLENGER 2001 de Thierry Bandet
— XARCHON de Patrick Charveron (prévu pour le N° 7 et en cassette Listings N° 7)
— MSX-CHESS de J.L. Willem (en cassette Listings N° 7)
— MAG1 et PICTO de André Schmitt (en cassette Listings N° 6)
— YAM de Muriel Laget et André Ravoux
— GENERATEUR DE CARACTERES ARABES de Achour Hamitouche (prévu pourle N° 7)

Nous prions les auteurs cités ci-dessus de nous faire parvenir une courte présentation d'eux-même, de leurs activités et une photo (noir et blanc, format photo d'identité).

CONCOURS PROGRAMMES N° 3

PERFORMANCE : « LE PROGRAMME LE PLUS COURT ! »

MICROS MSX lance un nouveau Concours de Programmes. Auncun thème particulier n'est exigé cette fois-ci, par contre la performance de votre programme sera évaluée en fonction de sa petite taille.

CRITERES DE SELECTION :

1 — Votre programme devra occuper de 1/2 page à 2 pages maximum de la surface d'un listing (pour exemple, comparez avec la Rubrique Listings du magazine, et considérez qu'il est imprimé en 37 signes par ligne sur 2 colonnes, donc maximum 4 colonnes pleines).
2 — Le programme doit afficher son titre, son auteur, sa date, et « MICROS MSX présente... ».
3 — Le programme gagnant sera sélectionné pour son intérêt relatif à sa taille.

CONDITIONS GENERALES :

1 — Ce concours est ouvert à tous nos lecteurs aptes à développer un logiciel de qualité selon les critères énoncés ci-dessus. Cela peut-être un jeu d'adresse, de stratégie, éducatif, un utilitaire, etc... mais il doit présenter un intérêt général. Evitez des sujets trop spécialisés.
2 — Les rédacteurs du magazine ne peuvent pas participer à ce concours directement ou par une tierce personne.
3 — Les programmes doivent être de qualité. « Prouvez vos aptitudes ! », sinon nous ne voyons pas l'utilité de ce genre de concours.
4 — Les programmes devront être envoyés sur cassette, sauvegardés plusieurs fois sur les deux faces ou sur disquette 3"1/2 ou encore 5"1/4. Ils seront accompagnés d'une notice détaillée d'explications, de votre photo (format photo d'identité en noir et blanc), d'une courte présentation de vos activités, vos loisirs et de vous-même.
5 — Les programmes, s'ils sont envoyés sur cassette, doivent être conçus pour permettre le transfert sur disquette sans difficulté. Ils ne seront pas protégés et il ne sera pas utile de joindre un listing.
6 — Avant de l'expédier, vérifiez s'il fonctionne bien, s'il n'y a pas de bugs. N'utilisez pas de cassette de mauvaise qualité. Les programmes reçus qui ne chargent pas, seront éliminés d'office.
7 — Seront éliminés systématiquement les programmes déjà publiés dans d'autres magazines ou livres.
8 — Nous vous rappelons que vos « oeuvres » ne sont pas retournées, et que le magazine MICROS MSX est libre de les utiliser comme bon lui semble, soit publiées dans sa rubrique LISTINGS, soit confiées à un autre magazine, soit éditées sur ses cassettes Listings.
9 — Le gagnant de ce Concours N° 3 recevra en récompense pour le 1er prix, un chèque de 3 000 FF de la société MIEVA PRESSE.
10 — Le jury constitué des rédacteurs du journal se prononcera avant le 25 Octobre 1986. Les résultats seront publiés dans le numéro suivant. La remise du prix se fera à la même période. Si toutefois le jury considérait qu'un 2e prix soit mérité, il se réserve le choix d'offrir... surprise !

DATE DE CLOTURE DU CONCOURS : 15 OCTOBRE 1986 (le cachet de la poste faisant foi).

ADRESSE D'EXPEDITION :
MIEVA PRESSE, CONCOURS PROGRAMMES N° 3,
95 rue des Moines, 75017 PARIS

PROGRAMME N° 2 : BACH
de J.W. de Lange

Taille mémoire : 5,303 Ko

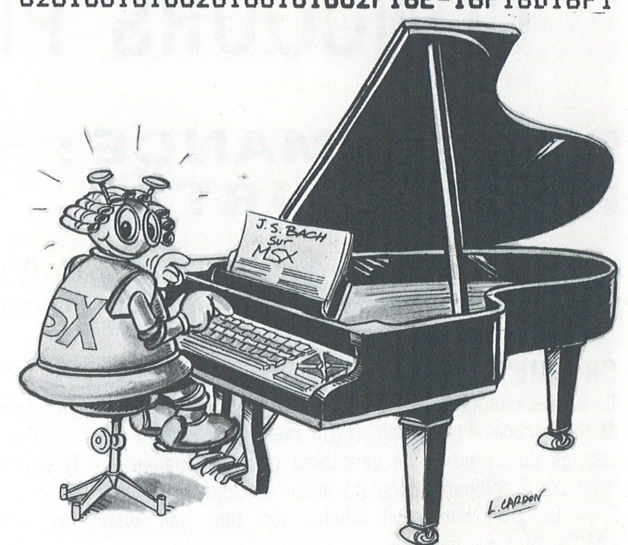
Les goûts en matière de musique ne se discutent pas et les récalcitrants au mini-concert de Robot Super Sauvage, seront récompensés de leur impatience par cette suite de « Prélude et fugue » pour orgue de Jean-Sébastien Bach. Avouez que Roboton s'adapte à merveille à toute situation et aux désirs si variés de nos lecteurs.
Ce programme musical peut être sauvegardé sur disquette ou cassette, et s'écoute aussi par la cassette Listings N° 6.

```
1 REM BACH
2 REM Programme de J.W. de Lange, Rho
on
3 REM Copyright MSX COMPUTER MAGAZINE
(Hollande)
4 REM et MICROS MSX N° 6
8 REM Programme de J.W. de Lange, Rho
on
9 REM
40 CLS:KEYOFF:WIDTH37:COLOR10,1,5:LOC
ATE3,5:DEFUSR=&H41:DEFUSR1=&H44:X=USR
(0)
50 PRINT"        PRELUDE et FUGUE"
60 PRINT"              (BWV 560)"
70 PRINT"              POUR ORGUE"
80 LPRINT
90 PRINT"        de Jean-Sébastien BAC
H."
100 PRINT"             (1685-1750)"
110 LOCATE3,15:PRINT"Programme musica
l réalisé par"
120 PRINT"                J.W. de Lange."
125 LOCATE10,25:PRINT"MICROS MSX N° 6
"

130 X=USR1(0)
140 '********* PRELUDE ***********
150 PLAY"T90O4B-16O5D16C16E-16D16F16O
4A16O5C16O4B-4R8O5F16E-16","T90O3R2B-
16O4D16C16E-16D16F16O3A16O4C16"
160 PLAY"D16E-16C16E-16D16E-16O4A16O5
C16O4B-16O5C16O4A16O5C16O4B-16O5C16O4
F16A-16","O3B-8A8B-8F8G8F8G8D8"
170 PLAY"G16A-16F16A-16G16A16B-16O5C1
6O4A16B-16G16B-16A16B-16O5C16D16","E-
8D8E-8E8F8E8F8F#8"
180 PLAY"O4B-16O5C16O4A16O5C16O4B-16O
5C16D16E-16C16D16O4B-16O5D16C16D16E-1
6F16","G8F#8G4A8G8A8F8"
```

> ### *ABONNES !*
> **N'attendez pas de manquer un numéro ou une cassette...**
> **Si votre abonnement expire cet été, prenez à temps la précaution de vous réabonner**
> **et surtout bénéficiez de conditions exceptionnelles** (nous consultez).

```
190 PLAY"D16C16O4B-16A16G16F16E16D16C
16O3B-16A16G16F16E16D16C16O2B16O3D16G
16B16O4D16G16O3G16B16O4D16G16B16O5D16
O3B16O4D16G16O5F16","B-8"
200 PLAY"E16G16C16O4B-16A16O5C16O4F16
A16B-8A16G16G8G16F16F4R4","O4C8E8F8E-
8F16D16C16O3B16O4C8O3C8A8O2F8R4"
210 '************ PEDALE ************
220 PLAY"O1B-16O2D16C16E-16D16F16O1A1
6O2C16O1B-16O2D16C16E-16D16F16O1A16O2
C16O1B-16O2D16C16E-16D16F16E-16G16F16
G16E-16G16D16G16C16G16O1B16O2G16O1A16
O2G16O1G16O2G16O1G16O2F16E-16F16D16F1
```




```
6C16F16O1B-16O2F16O1A16O2F16O1G16O2F1
6O1F16O2F16O1F16O2E-16D16"
230 PLAY"E-16C16E-16D16E-16O1A16O2C16
O1B-16O2D16C16E-16D16F16O1F16O2F16O1B
-16O2D32C32D16O1B-16O2F8O1F8B-2"
240 A=0
250 A=A+1
260 PLAY"T90O4B-16O5D16C16E-16D16F16O
4A16O5C16O4B-16O5D16C16E-16D16F16O4A1
6O5C16","T90O4D8C8O3B-8O4C8D8C8O3B-8O
4C8","T90O2B-8A8B-8O3C8D8O2A8B-8O3C8"
270 PLAY"O4B-16O5C16O4A16O5C16O4B-16O
5D16C16O4B-16A16B-16A16G16F8G16A16","
D4R8C8C4R16E-16D16C16","D4R8E8F4R4"
280 PLAY"B-16O5D16C16E-16D16F16O4A16O
```

BACH (suite)

```
5C1604B-1605D16C16E-16D16F1604A1605C1
6","D8C803B-804C8D8C803B-804C8","02B-
8A8B-803C8D802A8B-803C8"
290 PLAY"04B-1605C1604A1605C1604B-160
5D16C1604B-16A16B-16A16G16F8G16A16","
D4R8C8C4R16E-16D16C16","D4R8E8F4R4"
300 PLAY"B-1605C1604A1605C1604B-1605C
1604F16A-16G16A-16F16A-16G8A-16B-16",
"03B-4R8B-8B-4R1604F16E-16D16","D4R8D
8E-4R4"
310 PLAY"05C16D1604B-1605D16C16D1604G
16B-16A16B-16G16B-16A8B-16C16","C4R8C
8C4R16E-16D16C16","E4R8E8F4R4"
320 PLAY"05D16E-16C16E-16D16E-1604A16
05C1604B-1605C16D16E-16C16D16E-16F16"
,"D4R8D8D8R8C8R8","F#4R8F#8G8R8A8R8"
330 PLAY"D16F16G16D16E-16C16F16E-16D1
604B-1605E-16D16C1604A1605D16C16","D4
C4B-4A4","B-4B-8A8A8E-8E-8D8"
340 PLAY"04B-16G1605C1604B-16A16F16B-
16A16G16A16B-1605C1604A8A16B-16","G4F
4G403F4","D8E-8E-8D8E-4F4"
350 PLAY"B-4","04D4","02B-1603D16C16E
-16D16F1602A1603C1602B-1603D16C16E-16
D16F1602A1603C16"
360 IF A=1 THEN GOTO 250
370 PLAY "R1604F16B-1605D16F16D1604B-
16F16G16A-16F16A-16G16B-16A1605C1604B
-1605C1604A1605C1604B-1605D16C16E-16D
8C1604B-16A8A16B-16B-2","03B-4R8B-8E-
8F8E-8A8G8A8G8C804F8E-16D16C4F2","02D
4R8D8E-8D8E-8F8G8F8G8A8B-8E-8F801F8B-
2"
380 IFPLAY(0)=0THENLOCATE3,5ELSE380
390 COLOR 1,10
400 '*********** FUGUE *************
410 PLAY"R104F4B-8A16B-16G4G805C804A8
G16A16F4F8B-8E-8B-8E-8B-8E-8B-8D8B-8D
8B-8D8B-8C8D16E-16F8E-8D8C8"
420 PLAY"D8F8G8A8B-8C8A4R805D16C1604B
-405C4R8C1604B-16A4B-805D804B-805D804
B-805D8C8F8C8F8C8F8F4E2","R4R403B-404
F8E-16F16D4R8G8E-8D16E-8C4R8F803B-804
F803B-804F803B-804F803A804F803A804F80
3A804F803G8A16B-1604C803B-8A8G8"
430 PLAY"F8E-16D16C8D8E-8C8D8C16D1604
B-8A8G4","A4R804B-805C804A8F4G8F8E4",
"R4R403F4B-8A16B-16G4G404C8"
440 PLAY"05C804B-1605C1604A8G8F4G4G4G
4","F4F8E-8D4E-4E-4E-4","03A8G16A16F4
F8B-8E-8B-8E-8B-8E-8B-8"
450 PLAY"B-8D8B-8D8B-8D8B-4A405C4","F
4F4F4E-4E-8D16C16F8E-8","D8B-8D8B-8D8
B-8C8D16E-16F4A4"
460 PLAY"C804B-16A16B805C8D8E-8C4R8D8
C804B8","03B-2B-4A2R8G8","R4R401B-402
F8E-16F16D4D8G8"
470 PLAY"05C4R8C804B-8A8B-4B-4B-4","G
2R8F8F2F4","E-8D16E-16C4C8F801B-802F8
01B-802F801B-802F8"
480 PLAY"05C4C4C404B-2B-4","F2F4G804E
16F16G8F8E8D8","01A802F801A802F801A80
2F801E-2E-4"
490 PLAY"B-8A16B-1605C804B-8A8G8A2A4"
,"E2E403F804C8F8G16F16E-8F16E-16","02
C2C401F203F4"
500 PLAY"R4R8B-8A8G805C804B-1605C1604
A4B-8C8","D4R8G8F8E8F2F4","B-8A16B-16
G4G804C803A8G16A16F8E-8D8C8"
510 PLAY"05D4E-4E-8E-8C4D4D8D8","B-8A
16B-16G4G805C804A8G16A16F4F8B-8","02B
-403C8D8E-4F402B-803C8D4"
520 PLAY"04E-8B-8E-8B-8E-8B-8D8B-8D8B
-8D8B-8","G4G4G4F4F4F4","E-8G8E-8G8E-
8G8B-8D8B-8D8B-8D8"
530 PLAY"C8B-8C8B-8C8B-8C8A8C8A8C8A8"
,"G4G4G4G4G4G4","E-4E-4E-4F4F4F4"
540 PLAY"A8G16F#16G8A8B-805C1604B-16A
2A4G2G4","D4D8F#8G4G4G8G8F#4D2D4","B-
4B-8A8G404C803B-1604C1603A404D8C803B-
8A16B-8G8A8B-8G8"
550 PLAY"05D8C16D1604B-4B-805E-8C804B
-1605C1604A4A805D804B-405C2","03A4G80
4D8G403G4G8G8F#4G4R804G16F16E-4","F#4
G202R4R4D4G8F16G16E-4E-8A-8"
560 PLAY"C404B205C4C4C4D4D4D4","03A-4
R804F16E-16D403G2G4G2G4","F8E-16F16D4
D8G8C8G8C8G8C8G801B-802G801B-802G801B
-802G8"
570 PLAY"C2C4C804B-1605C16D8C804B-8A8
B-2B-4","A804F#16G16A8G8F#8E8F#2F#403
G804D8E8F#8G805D8","01A2A402D2D401G2G
4"
580 PLAY"05F8E-16F16D4D8G8E-8D16E-16C
4C8F804B-805F804B-805F804B-805F8","03
A4B-8A8G404C4C803B-8A404D4D4D4","A4B-
8A8G402C4C801B-8A402D4D4D4"
590 PLAY"04A805F804A805F804A805F804G8
05F804G805F804G805F804G805E-804G805E-
804G805E-8","C4C4C403B-4B-4B-4B-4B-4B
-4","C4C4C401B-4B-4B-4B-4B-4B-4"
600 PLAY"04F805E-804F805E-804F805E-80
4F805D804F805D804F805D804F4B-2","A4A4
A4B-4B-4B-4A4R4B-804C8","A4A4A4B-4B-4
B-4A4R4G4"
610 PLAY"04B-4A2B-2B-4","D4C4E-4D2D4"
,"F2F4B-2B-4"
620 IFPLAY(0)=(0)THEN630ELSE620
630 CLS:COLOR 7,1:PRINT"Merci de m'av
oir écouter !"
```

3e PROGRAMME : DRUM

de Eric MADRANGE

Taille mémoire : 6,771 Ko

Eric Madrange, demeurant à LE MEE-SUR-SEINE, dont un programme, « Death House », a déjà été publié dans MICROS MSX, récidive avec un super utilitaire musical : « Computer Drum ». Batteur dans un petit groupe, Eric a jugé utile de concevoir un programme qui l'assisterait dans son deuxième hobby, la batterie, le premier étant biensûr son MSX. DRUM ne se destine pas exclusivement aux musiciens, il s'utilise sans connaissance musicale particulière. La création de nouveaux rythmes est très facile, un jeu d'enfant. Vous disposez ainsi d'une batterie électronique à demeure et à moindre frais, vous permettant aussi de vous familiariser avec cet instrument. Et puis, et puis... faîtes en ce que vous voulez !

Caractéristiques :

14 ryhtmes sont préprogrammés : Twist, Rock, Disco, Jazz, Bossa, Valse, etc...
Pour les sélectionner, il suffit de placer une flèche commandée par les touches du curseur devant le rythme choisi et de valider en appuyant sur la barre d'espacement. La touche select permet de revenir au menu. Pour accélerer ou ralentir le tempo, il faut simplement presser les touches supérieures ou inférieures du pavé du curseur.
Si vous choississez le rythme programmable, un nouveau tableau s'affichera avec en bas de l'écran, le menu des différentes fonctions (Save, Load, Imprimer la partition, Correction des notes, etc...) et en haut, une ligne par instrument programmé : Hit.hat pour Charleston, b.d pour grosse caisse, s.d. pour caisse claire. Pour programmer, il faut d'abord donner le nombre de notes voulues, ensuite sélectionner la ligne attribuée à l'instrument par F1, F2 ou F3, puis taper sur la touche N pour inscrire la note. La toucher P sert à effacer les notes pour d'éventuelles corrections. Pour écouter le rythme nouvellement écrit, il faut appuyer sur la touche F4. Pour recréer une autre composition, il suffit de presser F5.
Pour les sauvegardes et chargements sur cassette, il faut modifier le programme en supprimant les FILES "*.FDR" car celui-ci est conçu pour disk :
— ligne 2170, remplacer "A:" par "CAS:" (ou par "B:" si on possède 2 drives).
— Ligne 2270, supprimer FILES "*.FDR".
— Ligne 2280, supprimer INPUT "DONNEZ LE NOM" et F$I = "A:" + G$ + ".FDR"
— Ligne 2290, remplacer OPEN F$ par OPEN "CAS:"
DRUM est présent sur la cassette Listings N° 6.

```
10 REM   DRUM COMPUTER
20 REM   ERIC  85  MSX
30 REM--------------------------
40 REM   INITIALISATION
50 REM--------------------------
60 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF
70 COLOR14,1,1:DIM A(32),B(32),C(32)
80 ON KEY GOSUB 1660,1670,1680,1690,1
870,1890,2080,2230
90 SOUND 7,&B11110000
100 FOR I=8198 TO 8207
110 IF I<8200 OR I>8203 THEN V=161 EL
SE V=129
120 VPOKE I,V:NEXT
130 VPOKE 8216,248:VPOKE 8194,81:VPOK
E 8195,81
140 DATA 15,30,60,248,248,60,30,15,24
0,120,60,31,31,60,120,240,24,60,126,2
55,24,24,24,24
150 FOR I=0 TO 2:FOR J=1 TO 8:READ V:
S$=S$+CHR$(V):NEXT J
160 SPRITE$(I)=S$:S$="":NEXT I
170 SOUND 6,15:SOUND 0,127:SOUND 1,2
180 SOUND 2,255:SOUND 3,15
190 SOUND 4,12:SOUND 5,0
200 FOR I=8 TO 12
210 SOUND I,0
220 IF I=11 THEN SOUND I,127
230 IF I=12 THEN SOUND I,5
240 NEXT
250 REM    ECRAN
260 REM--------------------------
270 FOR I=1 TO 8:KEY(I)OFF:NEXT
280 RESTORE 370
290 PRINT "msx";TAB(8)"♪ COMPUTER DRU
M ♪";TAB(29)"msx";
300 FOR I=1 TO 32
310 IF I=16 THEN PRINT "┬"; ELSE PRIN
T "─";
320 NEXT
330 FOR I=2 TO 18:LOCATE 15,I:PRINT "
|":NEXT
340 FOR I=1 TO 32
350 IF I=16 THEN PRINT "┴"; ELSE PRIN
T "─";
360 NEXT
370 DATA 4,ROCK 1,4,ROCK 2,4,ROCK 3,5
,TWIST,3,DISCO 1,3,DISCO 2,3,DISCO 3,
5,BLUES
380 DATA 21,JAZZ,21,WALTZ,21,5 BITS,2
1,SLOW ROCK,21,JAZZ ROCK,21,BOSA NOVA
,21,PROGRAMME,21,END
390 FOR I=1 TO 2
400 FOR J=3 TO 17 STEP 2
410 READ V,A$:LOCATE V,J:PRINT A$
```

DRUM (suite)

```
420 NEXT J,I
430 LOCATE 2,20:PRINT "▲ = FAST";TAB(
20)"SELECT=MENU";
440 LOCATE 2,22:PRINT "▼ = SLOW";TAB(
20)"   ESC=PAUSE";
450 REM       MENU
460 REM------------------------
470 VPOKE 6220,196:VPOKE 6226,196:VPO
KE 6799,32
480 SOUND 7,&B11110000:SOUND 6,15:SOU
ND 1,2:SOUND 0,127:SOUND 4,12:SOUND 5
,0
490 C=11:L=3:S=0:N=1
500 ST=STICK(0):CH=STRIG(0)
510 IF ST=1 AND L>3 THEN L=L-2:N=N-1
520 IF ST=5 AND L<17 THEN L=L+2:N=N+1
530 IF ST=3 AND C<19 THEN C=C+8:N=N+8
:S=1
540 IF ST=7 AND C>11 THEN C=C-8:N=N-8
:S=0
550 PUT SPRITE 0,(C*8,(L*8)-1),7,S
560 IF CH THEN VPOKE 6220,32:VPOKE 62
26,32:VPOKE 6799,199:PUT SPRITE 0,(C*
8,(L*8)-1),12,S:GOTO 580
570 GOTO 500
580 REM    RHYTHM
590 REM------------------------
600 ON N GOTO 610,640,670,700,730,760
,790,820,850,880,910,940,970,1000,103
0,1060
610 RESTORE 620:T=4
620 DATA 100,0,16,16,0,16,16,16,0,16,
0,0,16
630 GOTO 1100
640 RESTORE 650:T=8
650 DATA 100,0,16,16,0,16,16,16,0,16,
0,16,16,0,0,16,0,16,16,16,0,16,0,0,16
660 GOTO 1100
670 RESTORE 680:T=8:E=2
680 DATA 100,0,16,16,0,0,0,16,0,16,0,
0,0,0,0,16,0,16,0,16,0,16,0,0,0
690 GOTO 1100
700 RESTORE 710:T=8
710 DATA 100,0,16,16,0,0,16,16,0,16,0
,0,16,0,16,16,0,0,16,16,0,16,16,0,16
720 GOTO 1100
730 RESTORE 740:T=4
740 DATA 100,0,16,0,0,0,16,16,0,0,0,0
,16
750 GOTO 1100
760 RESTORE 770:T=8
770 DATA 50,0,16,16,0,0,16,0,0,16,0,0
,0,16,0,16,0,0,16,0,0,16,0,16,0
780 GOTO 1100
790 RESTORE 800:T=8
800 DATA 50,0,16,16,0,0,16,0,16,16,0,
0,16,16,0,16,0,0,16,0,0,16,0,16,16
810 GOTO 1100
820 RESTORE 830:T=6
830 DATA 100,0,16,16,0,0,16,0,16,16,1
6,0,16,0,0,16,0,16,16
840 GOTO 1100
850 RESTORE 860:T=12
860 DATA 50,0,16,16,0,0,0,0,0,0,0,16,
16,0,0,0,0,0,16,16,16,16,0,0,0,0,0,0,
0,16,16,0,0,0,16,0,16
870 GOTO 1100
880 RESTORE 890:T=3
890 DATA 100,0,16,16,16,0,16,16,0,16
900 GOTO 1100
910 RESTORE 920:T=10
920 DATA 75,0,16,16,0,0,16,16,0,16,0,
0,16,16,0,16,0,0,16,0,16,16,0,16,16,0
,0,16,0,16,16
930 GOTO 1100
940 RESTORE 950:T=12
950 DATA 50,0,16,16,0,0,0,0,0,16,0,0,
16,0,0,16,0,0,0,16,0,16,0,0,0,0,0,16,
0,0,0,0,16,16,0,0,0
960 GOTO 1100
970 RESTORE 980:T=8
980 DATA 50,0,16,16,0,0,16,0,0,16,0,1
6,16,16,0,16,0,16,16,0,0,16,16,0,16
990 GOTO 1100
1000 RESTORE 1010:T=16:E=1
1010 DATA 75,0,16,16,0,0,16,16,0,16,0
,16,16,0,16,16,16,0,16,0,0,16,0,16,16
,16,0,16,0,0,16,0,0,16,16,0,16,0,16,1
6,0,0,16,16,0,16,0,16,16
1020 GOTO 1100
1030 FOR I=6208 TO 6751:VPOKE I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
1040 PUT SPRITE 0,(0,0),0
1050 GOTO 1380
1060 REM        END
1070 REM------------------------
1080 SCREEN0:COLOR 15,4,4
1090 WIDTH39:KEYON:END
1100 REM       DRUM
1110 REM------------------------
1120 READ F
1130 IF E=0 THEN SOUND 7,&B11110000:S
OUND 6,15:SOUND 1,2:SOUND 0,127:SOUND
 4,12:SOUND 5,0:GOTO 1160
1140 IF E=1 THEN SOUND 7,&B11111000:S
OUND 1,1:SOUND 0,0:E=0
1150 IF E=2 THEN SOUND 5,1:SOUND 4,0:
E=0
1160 FOR I=1 TO T:READ A,B,C
```

DRUM (suite)

Menu des différents rythmes

```
1170 A(I)=A:B(I)=B:C(I)=C:NEXT
1180 FOR I=1 TO T
1190 SOUND 8,A(I):SOUND 9,B(I):SOUND
10,C(I)
1200 SOUND 13,1
1210 ST=STICK(0)
1220 R$=INKEY$
1230 IF R$=CHR$(24) THEN GOTO 470
1240 IF R$=CHR$(27) THEN GOSUB 1290
1250 IF ST=1 AND F>20 THEN F=F-1
1260 IF ST=5 AND F<150 THEN F=F+1
1270 FOR J=1 TO F:NEXT J,I
1280 GOTO 1180
1290 REM      PAUSE
1300 REM-------------------------
1310 LOCATE 20,22:PRINT "RETURN=CONT
";
1320 R$=INKEY$
1330 IF R$=CHR$(24) THEN CLS:GOTO 250
1340 IF R$=CHR$(13) THEN 1360
1350 GOTO 1320
1360 LOCATE 20,22:PRINT "   ESC=PAUSE
";
1370 RETURN
1380 REM   PROGRAM. DRUM
1390 REM-------------------------
1400 LOCATE 1,2:PRINT "H.H"
1410 PRINT:PRINT "+++++++++++++++++++
+++++++++++++";
1420 PRINT:PRINT " S.D"
1430 PRINT:PRINT "+++++++++++++++++++
+++++++++++++";
1440 PRINT:PRINT " B.D"
1450 PRINT:PRINT "+++++++++++++++++++
+++++++++++++";
1460 IF P=1 THEN GOSUB 2360
1470 T=0:LOCATE 2,15:INPUT "NBRES DE
NOTE (MAXI 32)";T
1480 IF T<1 OR T>32 THEN 1470
1490 IF T<32 AND T>2 THEN C=T:FOR I=4
 TO 12 STEP 4:LOCATE C,I:PRINT "X";:N
EXT
1500 LOCATE 2,15:PRINT "
                    "
```

Tableau de création de rythmes

```
1510 LOCATE 1,14:PRINT "F1=H.HAT  F2=
S.DRUM  F3=B.DRUM"
1520 LOCATE 1,16:PRINT "F4=PLAY   F5=
PROG  N=♪  P=+"
1530 LOCATE 1,18:PRINT "F6=IMPRI  F7=
SAVE     F8=LOAD"
1540 FOR I=1 TO 8:KEY(I)ON:NEXT
1550 C=0:L=4
1560 ST=STICK(0)
1570 LOCATE C,L
1580 IF ST=3 AND C<T-1 THEN C=C+1
1590 IF ST=7 AND C>0 THEN C=C-1
1600 R$=INKEY$
1610 IF R$="N" THEN PRINT "♪";
1620 IF R$="P" THEN PRINT "+";
1630 IF R$=CHR$(24) THEN CLS:GOTO 250
1640 PUT SPRITE 0,(C*8,((L+1)*8)-1),1
2,2
1650 GOTO 1560
1660 L=4:RETURN 1560
1670 L=8:RETURN 1560
1680 L=12:RETURN 1560
1690 F=100
1700 FOR J=0 TO T-1
1710 IF VPEEK(6144+(4*32)+J)=13 THEN
C=16 ELSE C=0
1720 IF VPEEK(6144+(8*32)+J)=13 THEN
A=16 ELSE A=0
1730 IF VPEEK(6144+(12*32)+J)=13 THEN
 B=16 ELSE B=0
1740 A(J+1)=A:B(J+1)=B:C(J+1)=C
1750 NEXT
1760 FOR I=1 TO T
1770 SOUND 8,A(I):SOUND 9,B(I):SOUND
10,C(I)
1780 SOUND 13,1
1790 ST=STICK(0)
1800 R$=INKEY$
1810 IF R$=CHR$(24) THEN CLS:GOTO 250
1820 IF R$=CHR$(27) THEN GOSUB 1290
1830 IF ST=1 AND F>20 THEN F=F-1
1840 IF ST=5 AND F<150 THEN F=F+1
1850 FOR J=1 TO F:NEXT J,I
```

DRUM (suite)

```
1860 GOTO 1760
1870 FOR I=6208 TO 6751:VPOKE I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
1880 RETURN 1380
1890 REM  SORTIE IMPRIMANTE
1900 REM------------------------
1910 FOR I=0 TO 31
1920 LPRINT CHR$(1);
1930 LPRINT CHR$(64+VPEEK(6144+(4*32)
+I));
1940 NEXT:LPRINT "  HIT-HAT"
1950 LPRINT
1960 FOR I=0 TO 31
1970 LPRINT CHR$(1);
1980 LPRINT CHR$(64+VPEEK(6144+(8*32)
+I));
1990 NEXT:LPRINT "  SNAR-DRUM"
2000 LPRINT
2010 FOR I=0 TO 31
2020 LPRINT CHR$(1);
2030 LPRINT CHR$(64+VPEEK(6144+(12*32
)+I));
2040 NEXT:LPRINT "  BASS-DRUM"
2050 LPRINT
2060 FOR I=0 TO 36:LPRINT CHR$(13):NE
XT
2070 RETURN
2080 REM     SAVE
2090 REM-----------------------
2100 FOR J=0 TO T-1
2110 C(J+1)=VPEEK(6144+(4*32)+J)
2120 A(J+1)=VPEEK(6144+(8*32)+J)
2130 B(J+1)=VPEEK(6144+(12*32)+J)
2140 NEXT
2150 FOR I=6208 TO 6751:VPOKE I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
2160 PUT SPRITE 0,(0,0),0
2170 LOCATE 1,8:INPUT "DONNEZ LE NOM
";G$:A$="A:"+G$+".FDR"
2180 OPEN A$ FOR OUTPUT AS1
2190 FOR I=1 TO T
2200 PRINT #1,A(I);B(I);C(I)
2210 NEXT:CLOSE:A$=""
2220 RETURN 1380
2230 REM     LOAD
2240 REM-----------------------
2250 FOR I=6208 TO 6751:VPOKE I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
2260 PUT SPRITE 0,(0,0),0
2270 LOCATE 0,3:FILES "*.FDR"
2280 PRINT:P=1:INPUT "DONNEZ LE NOM "
;G$:F$="A:"+G$+".FDR"
2290 OPEN F$ FOR INPUT AS1
2300 N=1
2310 IF EOF(1) THEN 2330
2320 INPUT #1,A(N):INPUT #1(B(N):INPU
T (C(N):N=N+1:GOTO 2310
2330 T=N-1:CLOSE:F$=""
2340 FOR I=6208 TO 67518SOUND I,32:NE
XT:LOCATE 15,1:PRINT "-":LOCATE 15,19
:PRINT "-"
2350 RETURN 1380
2360 REM  POSE DES NOTES
2370 REM------------------------
2380 FOR J=0 TO T-1
2390 VPOKE(6144+(4*32)+J),C(J+1)
2400 VPOKE(6144+(8*32)+J),A(J+1)
2410 VPOKE(6144+(12*32)+J),B(J+1)
2420 NEXT
2430 P=0:RETURN 1510
```

4e PROGRAMME : INTÉRIEUR

de Eric von ASCHEBERG

Taille mémoire : 26,530 Ko

1er PARTIE

Silence. Tout est vide. Je suis seul. Je redoute ce silence, cette nuit intérieure. Pourtant, c'est la seule solution. Je ne crois pas que tes travaux puissent le sauver. Je ne crois plus en rien, ou plutôt si, je crois en la souffrance, douleur, maladie, intérieur, dégradation. J'écouterai ce que dira Johan à Boston puisque tu me l'as demandé, mais je suis toujours persuadée que si tu avais accepté les propositions de Bayller, il aurait eu une chance.

Adieu, Natacha

Utilisation :

Au premier tableau vous verrez apparaître une flêche en bas de l'écran. Tapez à cet endroit vos instructions. Le programme essaie toujours de les interpréter au maximum (malgré d'éventuelles fautes de frappe ou d'orthographe), mais il faut absolument respecter la structure syntaxique qu'il attend, à savoir :
JE VEUX VERBE COMPLEMENT DU VERBE COMPLEMENT DU NOM sachant que :
JE VEUX est facultatif,
VERBE est toujours un verbe à l'infinitif,
COMPLEMENT DU VERBE et COMPLEMENT DU NOM ne sont pas toujours indispensables.
Exemples : .JE VEUX REGARDER LA CHAMBRE

INTÉRIEUR (suite)

qu'on pourra aussi écrire en forme abrégée, REGARDER CHAMBRE

JE VEUX VOIR LE LIVRE SUR LA TABLE, en forme abrégée, VOIR LIVRE SUR TABLE

Les deux formes (normale ou abrégée) sont toujours admises.

Les exceptions aux règles précédentes sont les suivantes :

Avant VERBE les articles LE ou LA sont acceptés. Exemple : JE VEUX M'ASSEOIR

Attention, les adjectifs ne peuvent être employés dans le jeu.

REMARQUES :

— On suppose que tous les objets vus à l'écran sont à la portée de la main.

— En conséquence, le verbe ALLER ne peut pas servir au déplacement.

— De même, les commandes N, S, E, O (ou W) n'existent pas.

— Il ne faut jamais mettre plus d'un espace entre deux mots.

— Le programme accepte six mots au maximum en plus de JE VEUX.

— (S) signifie qu'il y a une suite.

— Un objet pris ne peut pas être reposé.

— La grande baie vitrée du premier dessin ne peut s'ouvrir.

— Les commandes sont valables partout dans la pièce : REGARDER LE TABLEAU n'est pas visible à l'écran.

CONSEILS :

— Le jeu n'est absolument pas fermé, vous ne pouvez pas être bloqués. Certains faits s'éclaircissent à la lumière d'autres.

— Utilisez votre sens de l'observation.

— Si vous ne comprenez pas pourquoi quelque chose se passe (ou ne se passe pas), analysez la situation. Exemple : l'ordinateur ne vous laissera pas fouiller un tiroir qui n'est pas ouvert.

— Essayez d'être le plus précis possible.

— Il n'est pas dans l'esprit du jeu de chercher des choses cachées. Tous les objets sont plus ou moins en évidence. Il n'y a pas de coffre caché derrière le tableau ou de papier sous l'ordinateur par exemple.

Eric von Ascheberg remercie Adriano Cimenti qui a conçu les dessins et Christophe Grosjean qui a permis leur réalisation.

Intérieur est disponible sur la cassette hors-série du mois d'Aout. Pour plus de renseignements sur ce jeu, voir article paru dans STANDARD MSX N° 1, page 36.

```
0  POKE&HFBB0,1:GOTO10
1 COLOR1:LINE(0,171)-(231,191),,BF:LI
NE(231,171)-(255,183),,BF:DRAW"BM0,17
6C7XX$;":PSET(23,176):COLOR7:FORI=1TO
LEN(P$):PRINT#1,MID$(P$,I,1);:J=PEEK(
&HFCB7)-2:POKE&HFCB7,-J*(J>23)-23*(J<
24):NEXT:P$="":GOTO4
2 M$="":FORI=1TOLEN(P$):I$=MID$(P$,I,
1):IFI$=" "ORI$="'"THENM$=LEFT$(P$,I-
1):P$=RIGHT$(P$,LEN(P$)-LEN(M$)-1):RE
TURN
3 NEXT:RETURNELSERETURN
4 P$=INKEY$:IFP$=""THEN4
5 COLOR1:LINE(0,171)-(231,191),,BF:LI
NE(231,171)-(255,183),,BF:RETURN
6 P$="D'accord.":GOTO1
7 P$="C'est déja fait.":GOTO1
8 P$="C'est impossible.":GOTO1
9 STOPON:IFLJ<30THENLJ=LJ+1:VPOKE&H1A
FD,253:VPOKE&H1AFE,254:VPOKE&H1AFF,25
5:FORI=1TO300:NEXT:VPOKE&H1AFD,252:VP
OKE&H1AFE,252:VPOKE&H1AFF,252:RETURNE
LSERETURN
10 CLEAR200,&HF200:ONSTOPGOSUB9:STOPO
N:GOSUB13:GOSUB15:P$=" "
```

(A suivre, dans la rubrique Listings du N° 7)

N'OUBLIEZ PAS DE...

nous envoyez vos meilleurs programmes, même s'ils ne correspondent pas au thème d'un concours. Ils seront publiés, les auteurs recevront une récompense et ils pourront être sélectionnés pour un prochain concours.

Conditions :

Vos programmes doivent être sauvegardés plusieurs fois sur les deux faces de la cassette (si possible une cassette qui marche !), ou sur une disquette 5"1/4 ou 3"1/2. Ils doivent être accompagnés d'une notice détaillée, **de votre photo** (format photo d'identité convenant parfaitement) et d'une courte présentation de vos activités, vos loisirs et... **de vous-même.**

Ils ne doivent pas dépasser 22 Ko en taille mémoire pour les programmes en BASIC et ne doivent pas accéder à la RAM situé au-dessus de D500 pour ceux réalisés en Langage machine. Ne programmez aucune protection, afin qu'ils soient facilement listés et surtout préservez la sauvegarde éventuelle sur disquette. Il est inutile de joindre un Listings. Avant de l'expédier, vérifiez une dernière fois son bon fonctionnement.

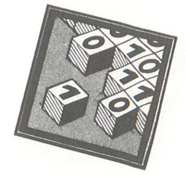
Nous publierons périodiquement la liste des programmes retenus par la rédaction. Patience ! Les délais de publication des programmes sont relativement longs. Dans la mesure du possible, nous vous informons par courrier de notre décision ou des modifications à apporter à votre programme.

Les programmes déjà parus dans d'autres magazines ou livres, seront exclus systématiquement.

Pour nous envoyer vos programmes :
Mieva-Presse, Micros MSX, Programmes,
95, rue des Moines - 75017 PARIS

INITIATION AU FORTH

(1re partie)



Connaisez-vous le langage FORTH ? Si votre réponse est négative, ne désespérez pas ! Votre revue préferée ne veux pas vous laisser dans cet état... d'ignorance.

Nous débutons, dès ce numéro, une série d'initiation à ce langage très puissant et cependant mal connu de la plupart des utilisateurs.

Le langage FORTH était disponible sur une cassette distribuée par la société anglaise KUMA depuis l'arrivée du MSX en Europe. Ces derniers mois, la même société a mis sur le marché une version disque du FORTH encore plus complête et beaucoup plus agréable à utiliser. Cette version est disponible sur une disquette (non protégée) pour un prix inférieur à 600 FF ce qui la met à la portée de toutes les bourses et permet même un achat commun. La disquette est accompagnée d'un livret de 80 pages très complet mais hélas disponible uniquement en version anglaise.

AUX ORIGINES ETAIT L'ESPACE

Le FORTH est né en 1968 des amours incestueux de l'esprit tortueux de l'américain Charles Moore et de l'astronomie. En effet, la vocation première du langage était le contrôle et l'asservissement du matériel astronomique.

De laboratoires en laboratoires, le concept évolue, se formalise et s'uniformise au sein de la communauté astronomique mondiale. En 1973, Charles Moore crée sa propre société pour promouvoir son enfant. FORTH INC est né. Depuis cette date, tout se qui porte le nom d'ordinateur possède un FORTH. En outre, de nombreux USERS GROUP naissent autant aux Etats-unis qu'en Europe.

A l'heure actuelle, le FORTH reste un langage trop peu connu malgré son champ d'application quasi illimité et ses étonnantes possibilités que vous ne tarderez pas à découvrir tout au long de ces articles.

Trèves de bavardages ! Suivez-nous dans le monde étrange du FORTH.



Ce titre idiot qui pourrait sortir de la bouche d'un enfant découvrant son nouveau jouet cache toute la puissance du FORTH. Le langage est basé complètement sur une pile opérationnelle semblable à celle que l'on trouve sur les petites machines à calculer HP (Hewlet-Packard). Que ceux qui possèdent une TEXAS ou ne savent pas calculer se rassure, nous allons expliquer en détail le fonctionnement de cette fameuse pile.

La pile du FORTH est une pile du type LIFO (Last In First Out ou Dernier Entré Premier Sorti). Cette structure est proche du concept de la pile d'assiette dans une armoire où l'on reprend en premier la dernière assiette déposée par opposition au distributeur de chocolat (PILE FIFO) où c'est le premier baton déposé qui tombe le premier dans la main moite du client gourmand.

Pour expliciter en détail le fonctionnement de cette pile, nous allons apprendre à réaliser des opérations arithmétiques en FORTH. Comme tous les autres langages, le FORTH est capable de calculer, mais sa mèthode de calcul se rapproche plus du LOGO que du BASIC.

L'addition de 4 et 3 qui s'écrit PRINT 3 + 4 en BASIC s'écrit en FORTH de la façon suivante :

3 4 + •

Analysons le fonctionnement de la pile sur cette simple instruction.

1re étape : 3 est entré au sommet de la pile.

2e étape : 4 est déposé sur le sommet de la pile
3 est repoussé en seconde position.

3e étape : + les deux éléments supérieurs de la pile sont additionnés. Le résultat est déposé en haut de la pile. (les deux élèments 3 et 4 sont dètruits).

4e étape : • Le résultat est affiché sur l'écran et disparait de la pile.

Livrons nous dès à présent à une expérience : entrons la séquence suivante : 2 4 6 8 (return).

Pour toute réponse, le FORTH se contente d'un OK laconique. En effet, nous avons simplement rempli les 4 élements supérieurs de la pile.

Entrons maintenant un • (point).

Le FORTH affiche le sommet de la pile (autrement dit 8).

Le nouveau sommet de la pile devient 6 le • (point) suivant affichera 6, le suivant 4 et le suivant 2. Si lorsque la pile est vide, on entre un nouveau . (point), le système affiche un message d'erreur.

Les autres opérateurs classiques (* — et /) fonctionnent de la même façon.

Pour l'addition et la multiplication, il n'y a pas de problème, ces opérations sont commutatives (2 + 3 = 3 + 2). Pour la division et la soustraction, il n'en va pas de même. En effet, ces deux dernières opérations ne sont pas commutatives. Il faut donc retenir que, pour la division, le sommet de la pile est le diviseur et le deuxième élement constitue le dividende. Pour la soustraction, le sommet de pile est soustrait du deuxième èlément.

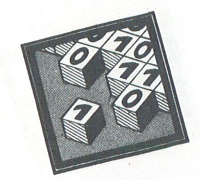
Exercice : essayez de résoudre ((3 * 4) + (36 / 6)) / (2 + 1).

Les solutions sont nombreuses. Nous vous proposons par exemple : 3 4 * 36 6 / + 2 1 + /

Remarque : les opérations que nous venons de voir portent sur des nombres entiers (compris entre — 32768 et + 32767).

Ainsi, 21 5 • fournira 4 et 10000 10 * fournira un résultat farfelu car la capacité de calcul est dépassée.

Comme nous le verrons ultérieurement, le FORTH est capable de traiter des nombres plus grands (32 bits) et il n'est pas impossible d'écrire une bibliothèque en virgule flottante.



INITIATION AU FORTH



En plus des quatre opérateurs classsiques, le FORTH possède une série d'opérateurs moins classiques dans les autres langages.

a — MOD : MOD fournit le modulo ou 'reste de la division par'. Exemple : 22 4 MOD . fournira 2.

b — /MOD : fournit le quotient en sommet de pile et le reste comme deuxième élément de la pile.
Exemple : 22 4 /MOD . . fournira 5 suivi de 2.

c — SWAP : Inverse les deux éléments du sommet de la pile.
Exemple : 2 3 SWAP . . fournira 2 suivi de 3.

d — DUP : Duplique le sommet de pile.
Exemple : si la pile contient 2 au sommet et 3 en deuxième position, à l'issue de la commande DUP la pile contient 2 2 et 3.

e — OVER : Copie le deuxième élément de la pile au sommet de la pile.
Exemple : si la pile contient 2 au sommet et 3 en second élement, à l'issue de la commande OVER la pile contient 3 2 3.

f — ROT : Permute le troisième élément avec le premier, le premier avec le deuxième et le deuxième avec le troisième.
Exemple : si la pile contient 2 3 4 en partant du sommet, après la commande ROT, la pile contient 4 2 3.

g — DROP : Détruit le sommet de la pile.
Exemple : si la pile contient 2 suivi de 3, à l'issue d'une commande DROP, la pile contiendra 3.

EXERCICES

1) Si on encode dans la pile a puis b (b se trouve alors au sommet), écrivez une suite d'opérations qui produit la formule 5 a * a — ba sans encoder à nouveau a ou b.

Solution : OVER 9 * SWAP — *

2) Si la pile contient x, écrivez une suite d'opérations qui produit la formule x (7x + 5) sans encoder x à nouveau.

Solution : DUP 7 * 5 + *

ASPECT PROCEDURIEL

Une suite d'opérations peut être mémorisée sous la forme d'une fonction générique qui devient un nouveau mot clé du FORTH et qui peut être utilisée dans toutes les autres opérations.

Une définition de fonction commence par le symbôle : (deux points) suivi du nom de la fonction (ce nom ne doit pas déjà être alloué à une autre fonction). A la suite du nom, il suffit d'écrire les différentes opérations de la fonction et de terminer par un symbôle ; (point virgule).

En résumé, une définition est toujours comprise entre : et ;

Exemple : Écrivons une fonction qui réalise l'élévation au carré d'un nombre que nous appelerons CARRE.

: CARRE DUP * ;

Pour l'utiliser, il suffit alors de taper par exemple :

6 CARRE . Le FORTH fournit alors 36.

Cette nouvelle fonction CARRE peut être utilisée pour définir une fonction CUBE.

: CUBE DUP CARRE * ;

6 CUBE . fournit alors 216.

ET LE TEXTE ?

Le FORTH n'est pas seulement un manipulateur de nombres. La pile peut aussi contenir du texte et les procédures peuvent traiter des chaînes de caractères.

Voici la description des premières fonctions de base pour traiter les caractères.

a — CR : fournit un retour chariot et un line feed au terminal. Cette fonction n'altère pas la pile.

b — SPACE : Imprime un espace au terminal. Cette fonction n'altère pas la pile.

c — SPACES : Imprime n espaces au terminal. n est la valeur du sommet de la pile.

d — EMIT : Imprime le caractère de code ASCII n. n est la valeur du sommet de la pile.

e — ."chaine" : Affiche la chaîne de caractère comprise entre les guillemets à l'écran.
Remarque : Il faut impérativement laisser un blanc de part et d'autre de la chaîne de caractères.

Exemple de procédure.

: MESSAGE ."BONJOUR JE SUIS VOTRE ORDINATEUR MSX" ;

Tapez simplement MESSAGE pour voir apparaitre le texte.

J'AI LA MEMOIRE QUI FLANCHE

Au son de ce tube de la fin des années soixante, nous allons cloturer ce premier article et lever légèrement le voile de la structure interne du FORTH.

Une procédure peut être redéfinie.

Exemple.

: MESSAGE ."je ne suis plus votre MSX" ;

Si vous tapez MESSAGE vous voiez apparaître le nouveau texte. L'ancien n'est cependant pas détruit, il se trouve toujours dans l'espace de travail du FORTH. Cependant, la méthode de recherche est sèquentielle et commence à la dèfinition la plus récente.

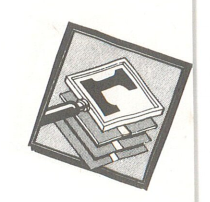
Une instruction permet cependant d'effacer une procédure de l'espace de travail : c'est l'instruction FORGET.

FORGET MESSAGE efface donc la dernière définition de la procédure MESSAGE. Un nouvel appel de MESSAGE rendra alors le premier texte (BONJOUR......).

Si l'on essaye d'effacer une procédure qui n'existe plus, un message d'erreur est produit.

(A suivre)

Daniel Martin



LOGICIELS A LA LOUPE

EGGERLAND MYSTERY : un jeu intelligent ! ? !

Editeur : HAL
Créateur : Hal
Support : cartouche
Compatible : MSX1/MSX2

Type : arcade/stratégie
Configuration : 16K
Prix : env. 240 FF
et 1 500 FB

Note globale : 15/20
Graphismes : 09/20
Son : 09/20
Animation : 11/20
Intérêt : 16/20

C'est laid, lent et difficile à contrôler, donc... 5/20. Eh bien non ! Malgré ses graphismes pâteux, malgré sa musique saccadée, malgré son animation à peine passable, malgré son prix relativement élevé, malgré son scénario d'une banalité affligente et d'une niaiserie qui bat des records, malgré son contrôle joystick parfois horripilant, n'hésitez pas à acheter EGGERLAND MYSTERY. Pourquoi ? Une seule raison : le jeu est intelligent pour autant que l'on puisse attribuer ce qualificatif à un jeu.

Voyons un peu l'histoire. Vous incarnez le prince Roro - qui soit dit en passant ressemble furieusement à Caliméro - dont la destinée est de retrouver la princesse Lola afin de rétablir paix et bonheur au royaume d'Eggerland. Malheureusement, cette quête n'est pas si simple car les affreux concepteurs jaunes de ce jeu ont peuplé le pays d'Eggerland d'horribles monstres qui cherchent à embêter le gentil Roro ; c'est injuste, c'est vraiment trop injuste ! Bref, le scénario est débile ! Pire encore, Lola, loin d'avoir le physique de Valérie Kaprisky, ressemble plutôt au résultat d'un croisement entre un tube de dentifrice usagé et une orange. L'intérêt d'EGGERLAND MYSTERY se trouve ailleurs. Chacun des cent cinq tableaux pose un petit problème que le joueur doit résoudre avant de pouvoir accèder à l'étape suivante, parfois en un temps limité (Game B). De plus, grâce à l'option PASSWORD, il est possible de reprendre le jeu là où vous l'aviez laissé. A ce propos, je vous offre la liste complète de tous les mots de passe ainsi que le Special word qui autorise l'accès aux cinq dernières scènes.

Pour résumer, EGGERLAND MYSTERY vous fera passer un bon moment tout en aiguisant votre esprit à condition d'oublier ses quelques défauts. Un jeu sympa, quoi.

Eric von Ascheberg

(Merci à mon excellent confrère et ami Jean-François Balaine pour son aide précieuse dans la recherche des codes et des correspondances.)

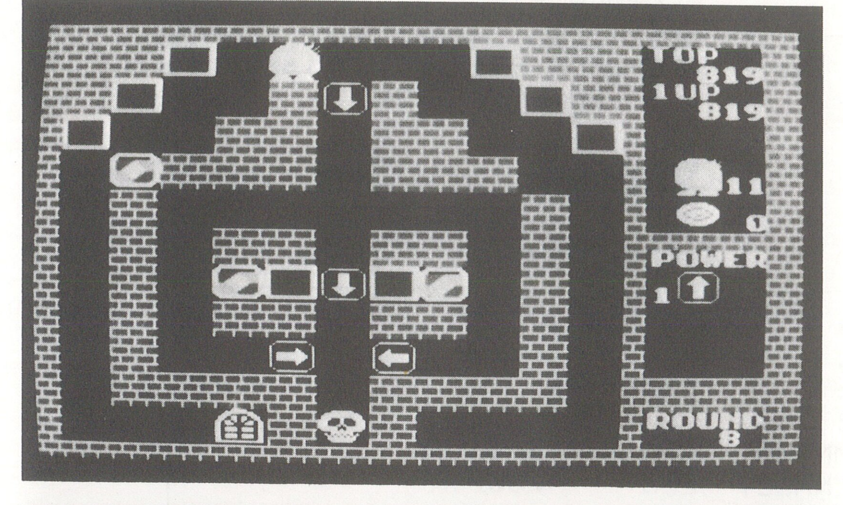
Table des correspondances :

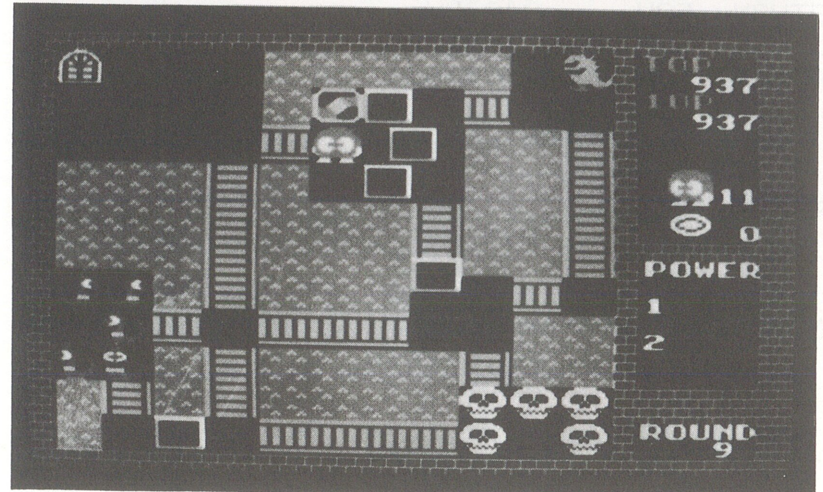
A.............. Roro facho
B.............. Roro coco
C.............. Lola facho
D.............. Lola coco
E.............. Porte
F.............. Liberté
G.............. Diaframer
H.............. Freddy PD
I.............. Freddy PDG
J.............. Freddy 3/4 gauche
K.............. Freddy 3/4 droite
L.............. Elévation
M.............. Stagnation
N.............. Queblo rêve
O.............. Goll à droite
P.............. Goll à gauche
Q.............. Goll niais
R.............. Goll 2 DO
S.............. Amour ! ! !
T.............. Mort
U.............. Mort vivant
V.............. Médusa médusée
W.............. Médusa
X.............. The Wall
Y.............. Hache 2 Zoo
Z.............. Yves Boudin *
1.............. Garfield de face
2.............. Garfield mal-poli
3.............. Garfiefd attente
4.............. Garfield ature
5.............. Nord
6.............. Sud
7.............. Est
8.............. Ouest

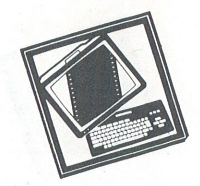
* Private joke.

1 — 5GKN7	11 — X4QW8
2 — 6AUIG	12 — OF5MJ
3 — BZWCH	13 — 23ECY
4 — D3VJP	14 — GRPUL
5 — 1XFS8	15 — JA1IS
6 — MORYZ	16 — CX86D
7 — LAZJ6	17 — GJOZW
8 — 4HK7H	18 — U54M2
9 — MD1IV	19 — PYRTQ
10 — TTQBS	20 — VK3N6

SPECIAL WORD : NBEALAFJ7S







LES CLIPS DU PROGRAMMEUR

I — CHARGEUR 16K UNIVERSEL

Le BIOS, correctement utilisé, permet la réalisation de programmes d'applications tout à fait performants. Afin de prouver ce que j'avance, je vous propose d'examiner un exemple concret de problème facilement résoluble grâce au BIOS :

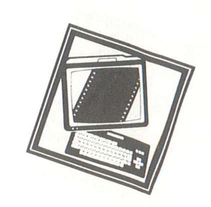
Avec l'apparition du MSX2 et du Phillips VG 8020, certains d'entre vous ont été confrontés à des difficultés pour faire fonctionner des logiciels en 64K. En effet, la mémoire vive des machines précitées se trouve en slots secondaires. Vos nombreuses lettres nous ont incités à vous présenter un chargeur 16K universel utilisant uniquement le BIOS, respectant ainsi à la lettre la norme MSX.

Le programme, réalisé avec un macro-assembleur professionnel, reste facilement transposable sur n'importe quel autre assembleur. Il n'est en aucune manière optimisé, ceci afin de faciliter la compréhension.

```
        .Z80
        ASEG
        ORG         0D000H
        .COMMENT*
-----------------------------------------------
        CHARGEUR PROGRAMMES 16K
              EN CARTOUCHE

        EN ENTREE :         RIEN
        EN SORTIE :         RIEN

        INDICATEURS :       AUCUN
-----------------------------------------------
*
;
;       SYMBOLES
;
MNROM   EQU         0FCC1H
ENASLT  EQU         00024H
RETURN  EQU         0409BH
SLOT    EQU         0D100H
MASK    EQU         0D101H
;
;       PROGRAMME
;
DEBUT:: NOP
        LD          A,0
        LD          (MASK),A
        LD          (SLOT),A
BCL:    LD          A,(SLOT)
        LD          HL,04000H
        LD          (MASK),A
        CALL        ENASLT
        LD          HL,04000H
        LD          (HL),40H
        LD          A,(HL)
        CP          40H
        JP          Z,TROUVE
;
        LD          A,(SLOT)
        OR          10000000B
        LD          HL,04000H
        LD          (MASK),A
        CALL        ENASLT
        LD          HL,04000H
        LD          (HL),40H
        LD          A,(HL)
        CP          40H
        JP          Z,TROUVE
;
        LD          A,(SLOT)
        OR          10000100B
        LD          HL,04000H
        LD          (MASK),A
        CALL        ENASLT
        LD          HL,04000H
        LD          (HL),40H
        LD          A,(HL)
        CP          40H
        JP          Z,TROUVE
;
        LD          A,(SLOT)
        OR          10001000B
        LD          HL,04000H
        LD          (MASK),A
        CALL        ENASLT
        LD          HL,04000H
        LD          (HL),40H
        LD          A,(HL)
        CP          40H
        JP          Z,TROUVE
;
        LD          A,(SLOT)
        OR          10001100B
        LD          HL,04000H
        LD          (MASK),A
        CALL        ENASLT
        LD          HL,04000H
        LD          (HL),40H
        LD          A,(HL)
        CP          40H
        JP          Z,TROUVE
;
        LD          A,(SLOT)
        INC         A
        LD          (SLOT),A
        JP          BCL
;
TROUVE: NOP
        LD          HL,09000H
```



```
        LD      DE,04000H
        LD      BC,04000H
        LDIR
        LD      HL,(04002H)
        JP      (HL)
;
        END     DEBUT
```

Après avoir tapé, assemblé, et sauvé le programme ci-dessus, chargez sous BASIC le logiciel à implanter (celui-ci doit obligatoirement débuter en Ø9ØØØH et finir en ØCFFFH). Chargez ensuite le chargeur et faites :

BSAVE "NOM",&H9ØØØ,&HD1ØØ,&HDØØØ

A l'exécution, le chargeur trouvera la mémoire vive, sélectera correctement les slots, transférera le programme à implanter de Ø9ØØØH en Ø4ØØØH et lancera son exécution d'après l'adresse contenue en Ø4ØØ2H et Ø4ØØ3H.

Eric von Ascheberg

II — 64 KO EN LIGNE

Suite à plusieurs lettres réclamant des explications au sujet de l'incompatibilité de certains programmes de 64 Ko sur des consoles ayant une extension 64 Ko de RAM, nous vous proposons une solution. Celle-ci est sous la forme du programme BASIC suivant :

```
10 CLEAR 200,&H8F00:I=&H9000
20 READ A$:IF A$="$" THEN 80
30 POKE I,VAL ("&H"+A$):I=I+1:GOTO 20
40 DATA F3,DB,A8,F5,C6,04,D3,A8,4F,AF
50 DATA 32,00,40,3A,00,40,FE,00,79,28
60 DATA 04,FE,00,20,EB,32,FF,CF,F1,D3
70 DATA A8,C9,$
80 DEFUSR=&H9000:X=USR(0)
90 V=PEEK(&HCFFF)
100 B$=RIGHT$("0000000"+BIN$(V),8)
110 A$=MID$(B$,5,2)
120 B$=A$+A$+"0000"
130 V=VAL("&B"+B$)
140 POKE &HCFFE,V
150 DATA 21,00,D0,11,00,90,01,00,30,E
D,B0
160 DATA F3,3A,FE,CF,D3,A8,21,00,90,1
1,00
170 DATA D0,01,00,30,ED,B0,C3,9B,40,$
180 I=&H8F00
190 READ A$:IF A$="$" THEN 210
200 POKE I,VAL("&H"+A$):I=I+1:GOTO 19
0
210 DEFUSR=&H8F00:A=USR(0)
```

P. Staigre et F. Garouste

III — CLIP MSX2 : PLUS D'IMAGE

Vous qui avez un MSX2 et un moniteur couleur sur lequel on peut régler la fréquence (50 ou 60 Herz). Tapez VDP(1Ø) = Ø et passez en 60 Herz sur le moniteur. L'image occupe à présent tout l'écran, les bandes noires ont disparu et l'image n'est plus écrasée. Au contraire, vous avez un MSX2 japonais et vous désirez le faire fonctionner sur un téléviseur français, un simple VDP(1Ø) = 2 fera l'affaire.

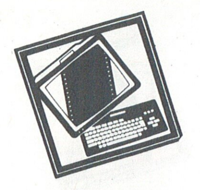
Eric von Ascheberg

IV — CACHE-CACHE MÉMOIRE

Ce programme permet de lire et d'écrire dans les 32 Ko qui sont cachés dans les pages basses, mémoire normalement indisponible sous BASIC.

Christophe Hacherdol

```
10 DEBUT=&HC000:REM CHANGER DEBUT POU
R CHANGER L'ADRESSE D'IMPLANTATION
20 RESTORE 230:FOR Q=DEBUT TO DEBUT+&
H79:READA$
30 IF A$="*" THEN READ A$:A$=HEX$(VAL
("&H"+A$)+DEBUT):POKE Q,VAL("&H"+RIGH
T$(A$,2)):Q=Q+1:A$=LEFT$(A$,2)
40 POKEQ,VAL("&H"+A$):NEXTQ
50 DEFINT A:A=10
60 DEFUSR1=DEBUT+&HE
70 DEFUSR2=DEBUT+&H21
80 DEFUSR3=DEBUT+&H39
90 PRINT"CONFIGURATION DES PAGES BASS
ES":PRINT:A=USR1(0)
100 PRINT"SLOT 0000-3FFF";:IF PEEK(DE
BUT+&H76)<128 THEN PRINT" PRIMAIRE";P
EEK(DEBUT+&H76) ELSE PRINT " SECONDAI
RE";PEEK(DEBUT+&H76)-128
110 PRINT"SLOT 4000-7FFF";:IF PEEK(DE
BUT+&H77)<128 THEN PRINT" PRIMAIRE";P
EEK(DEBUT+&H77) ELSE PRINT " SECONDAI
RE";PEEK(DEBUT+&H77)-128
120 REM POUR UTILISER USR2 ET USR3 PO
```



LES CLIPS DU PROGRAMMEUR

```
UR LIRE ET ECRIRE DANS LES PAGES BASS
ES
130 REM IL FAUT QUE LA DISPOSITION DE
 CES PAGES SOIT EN &hC08F ET &hC090
140 REM    LA ROUTINE USR1 INITIALISE
 CORRECTEMENT CES CASES MEMOIRE
150 REM ECRITURE DE LA VARIABLE A DAN
S LA PAGE BASSE
160 POKEDEBUT+&H78,VAL("&h"+RIGHT$(HE
X$(VARPTR(A)),2))
170 POKEDEBUT+&H79,VAL("&h"+LEFT$(HEX
$(VARPTR(A)),2))
180 A=10:B=USR2(&H3200)
190 PRINT B: REM ANCIENNE VALEUR DE L
A CASE MEMOIRE RETOURNEE PAR USR2
200 REM RELECTURE DE LA PAGE BASSE
210 C=USR3(&H3200)
220 PRINT C
230 DATA 2A,F8,F7,CD,*,4B,32,F8,F7,AF
,32,F9,F7,C9,21,0,0,CD,*,4B
240 DATA 32,*,76,21,0,40,CD,*,4B,32,*
,77,C9,2A,F8,F7,7C,FE,40,38
250 DATA 5,3A,*,77,18,3,3A,*,76,32,*,
75,CD,C,0,18,CD,CD,*,21
260 DATA 3A,*,75,ED,5B,*,78,EB,46,EB,
58,CD,14,0,C9,16,0,7A,D5,CD
270 DATA C,0,D1,3C,5F,7A,D5,CD,14,0,D
1,7A,D5,CD,C,0,D1,BB,28,8
280 DATA 14,FE,90,20,E4,3E,FF,C9,1D,7
A,D5,CD,14,0,D1,7A,C9,0,0,0
290 DATA 0,0
```

V — DONNEZ-VOUS DES VIES

Décidément, Laurent Itti, fidèle lecteur, n'arrête pas de faire des siennes. Après l'épisode de Galaga (voir le Bios), il récidive en nous faisant parvenir plein de trucs rigolos pour tricher aux jeux. (Si d'autres lecteurs nous envoient le même genre d'astuces, on pourra créer une nouvelle rubrique, du nom... par exemple, au hasard, "Bidouille Fenouille"). Ces quelques POKEs vous permettront d'aller plus loin dans vos jeux préférés, de bénéficier de vies à l'infini. La démarche à suivre est simple : chargez le jeu en mémoire, effectuez les opérations décrites ci-dessous, puis lancez l'exécution par l'instruction 〈DEFUSR〉.

MOPIRANGER :
POKE &H9914,Ø
POKE &H9915,Ø
POKE &H9916,Ø

TIME PILOT :
POKE &H9ØC4,Ø
POKE &H9ØC5,Ø
POKE &H9ØC6,Ø
POKE &H9ØC7,Ø
POKE &H9ØC8,Ø
POKE &H9ØC9,Ø

KING'S VALLEY :
POKE &H9B36,Ø
POKE &H9B37,Ø
POKE &H9B38,Ø

E.I. :
POKE &H997Ø,Ø
POKE &H9971,Ø
POKE &H9972,Ø

ROAD FIGHTER :
POKE &HA236,Ø
POKE &HA237,Ø
POKE &HA238,Ø

THESEE :
POKE &H81Ø1,Ø
POKE &H81Ø2,Ø
POKE &H81Ø3,Ø
POKE &H81Ø4,Ø
POKE &H81Ø5,Ø
POKE &H81Ø6,Ø

CHILLER :
POKE &H8B9A,Ø
POKE &H8B9B,Ø
POKE &H8B9C,Ø

PITFALL II :
Faire un RESET
POKE &HAAA7,Ø
POKE &HAAA8,Ø
POKE &HAABØ,Ø
POKE &HAAB1,Ø
POKE &HAAB7,Ø
POKE &HAAB8,Ø
DEFUSR = &H8Ø27
A = USR (Ø)

JET SET WILLY :
POKE &H9B9E,Ø
POKE &H9B9F,Ø
POKE &H9BAØ,Ø
POKE &H9BA1,Ø
POKE &H9BA2,Ø
POKE &H9BA3,Ø

(Faire attention de ne pas se tuer en tombant).

JET SET WILLY II : POKE &HC27E,N
XYZOLOG : POKE &H9174,N

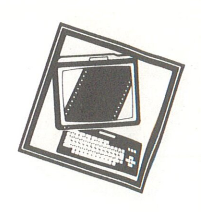
Et le T.T.C. vous propose d'essayer ces quelques POKEs qu'il a trouvé pour vous :

KNIGHTMARE : POKE &H92AE,N
YIE AR KUNG FU II : POKE &H9695,N

N étant le nombre de vies 〈 100

Il est bien évident que pour les cartouches de 32 Ko, il est nécessaire de charger le premier programme sans l'exécuter, et de faire le ou les POKEs, puis de lancer le programme par un 〈DEFUSR = &HDØØØ :A = USR(Ø)〉. Si vous souhaitez d'autres POKEs dans le prochain numéro, merci de nous les envoyer.

Laurent Itti, T.T.C. et Eric von Ascheberg



VI — UTILITAIRE DE SAUVEGARDE DE CARTOUCHE N° 3

3e édition d'un programme de sauvegarde qui devrait apporter la solution aux lecteurs qui ont rencontré des difficultés avec certaines cartouches.
Il permet la copie de cartouches écrites en langage machine ou en BASIC, implantées dans le Bank 2 (8000H à BFFFH). Il peut fonctionner sur tout MSX disposant d'au moins 32 K de mémoire RAM.

Son originalité réside dans sa simplicité. Il est écrit entièrement en BASIC, et peut être facilement compris par ceux que le langage assembleur rebute encore. Le démarrage de la copie utilise la routine d'initialisation de la PROM Microsoft. En effet, un lancement à l'adresse 7D75H provoque la recherche d'une cartouche (ou de sa copie en RAM), puis son exécution.

Nous vous rappelons encore et toujours que cet utilitaire ne doit être utilisé que pour effectuer des sauvegardes à titre d'usage privé et ne doit en aucun cas faciliter tout échange et vente de copies illégales, sous peine de poursuites.

Jean-Pierre ABRIAL

RÉSERVATION BANK 2

```
10 '***************************
20 '*** RESERVATION BANK 2 ***
30 '***************************
40 '
50 POKE&HF676,1
60 POKE&HF677,&HC0
70 POKE&HC000,0
80 NEW
```

SAUVEGARDE DE CARTOUCHE IMPLANTÉE DANS LE BANK 2

```
10 '*********************************
20 '*** SAUVEGARDE DE CARTOUCHE   ***
30 '*** IMPLANTEE DANS LE BANK 2 ***
40 '***        PAR J.P.ABRIAL     ***
50 '*********************************
60 '
65 CLS:LOCATE 0,6
70 IF FRE(0)>12500 THEN PRINT"VEUILLE
Z EXECUTER LE PROGRAMME":PRINT"DE RES
ERVATION MEMOIRE":END
80 A$=BIN$(INP(168))
90 FOR I=0 TO 3
100 B$=BIN$(I):IF B$="1" THEN B$="01"
110 MID$(A$,3,2)=B$:A=VAL("&B"+A$)
120 OUT168,A
130 IF PEEK(&H8000)+ PEEK(&H8001)=131
 THEN 160
140 NEXTI
150 PRINT"MICROS MSX NE PEUT PAS VOUS
 AIDER A SAUVEGARDER CETTE CARTOUCHE
":END
160 PRINT"MICROS MSX PEUT SAUVEGARDER
 CETTE CARTOUCHE":PRINT:INPUT"DONNEZ
UN NOM AU PROGRAMME";N$
170 PRINT"PREPAREZ LE MAGNETO K7 OU L
E LECTEUR DE DISQUETTES ET APPUYEZ SU
R UNE TOUCHE"
180 X$=INKEY$:IF X$=""THEN180
190 CLS:LOCATE 2,6:PRINT"SAUVEGARDE D
E ";N$;" EN COURS"
200 BSAVE N$,&H8000,&HBFFF,&H7D75
```

VII — SOUS-ROUTINE

Voici une sous-routine qui peut être intégrée dans différents programmes et dont les effets sont illimités et les ressources infinies.

Dans le but d'en illustrer l'utilisation, nous l'avons intégrée dans un programme de démonstration qui permet de calculer la valeur d'une fonction entrée au moyen d'une instruction INPUT pour une valeur de variable donnée. Essayez donc de réaliser ce progige avec le BASIC classique sans utiliser l'assembleur.

Exemple d'utilisation :

Entrez une fonction en X ? 3*X*X+5*X-2.

Entrez la valeur de X ?5.

La fonction vaut : 98.

Le programme a donc calculé la valeur de la fonction 3 X carré + 5 X — 2 si X vaut 5.

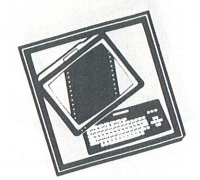
Le secret du programme est constitué par la routine située aux lignes 1000 à 1040.

Cette routine lit le contenu de l'écran et crée les lignes ainsi affichées sur l'écran à l'intérieur du programme. Un vrai miracle non ?

Fonctionnement de l'exemple :

— Les lignes 1 à 3 saisissent les données.
— La ligne 4 efface l'écran pour ne pas saisir de parasite.
— Les lignes 5,6 et 7 affichent sur l'écran.

2000 X=valeur entrée en ligne 3
2010 Y=fonction entrée en ligne 2
GOTO 2000
— La ligne 10 lance la routine qui crée donc les lignes 2000 et 2010 et relance le programme à la ligne 2000.



LES CLIPS DU PROGRAMMEUR

— Les lignes 1000 à 1040 constituent le coeur de la routine.
— La ligne 2030 affiche la valeur de Y.

Nous comptons sur vous pour expérimenter cette routine et en découvrir de nouveaux usages. Faites nous part de vos découvertes...

Daniel Martin

```
1 CLS
2 INPUT"ENTREZ UNE FONCTION EN X";A$
3 INPUT"ENTREZ UNE VALEUR DE X";X
4 CLS
5 PRINT"2000 X=";X
6 PRINT"2010 Y=";A$
7 PRINT"GOTO 2000"
10 GOSUB 1000
1000 REM *** AUTO BUFFER FILL ***
1010 S=PEEK(62458!)+PEEK(62459!)*256
1020 POKES,11:GOSUB1030
1022 FORI=1TO12:POKES,13:GOSUB1030:NE
XTI
1025 H=INT(S/256):L=S-H*256:POKE62456
!,L
1028 POKE62457!,H:LOCATE0,20:END
1030 IFS=64535!THENS=64496!ELSES=S+1
1040 RETURN
2020 CLS
2030 PRINT"LA FONCTION VAUT ";Y
```

VIII — AFFICHAGE DE LA DATE

Les trois programmes suivants ne peuvent être utilisés que sous « système disk ».

PROGRAMME N° 1

```
1 ' POUR AFFICHER LA DATE D'UN
2 ' PROGRAMME CHARGE EN MEMOIRE
3 '
10 F=PEEK(&HF353)+256*PEEK(&HF354)
20 D=PEEK(F+20)+256*PEEK(F+21)
30 J=DAND31:D=D\32
40 M=DAND15:D=D\16
50 A=D-80*(D<80)
60 PRINTUSING"##/##/19##";J;M;A
```

PROGRAMME N° 2

```
1 ' POUR AFFICHER LA DATE D'UN
2 ' FICHIER OUVERT SOUS NUM #I
3 '
5 I=1
7 OPEN "FILENAME" FOR INPUT AS #I
10 F=PEEK(&HF353)+256*PEEK(&HF354)+37
*I
20 D=PEEK(F+20)+256*PEEK(F+21)
30 J=DAND31:D=D\32
40 M=DAND15:D=D\16
50 A=D-80*(D<80)
60 PRINTUSING"##/##/19##";J;M;A
```

PROGRAMME N° 3

```
1 'POUR AFFICHER LA DATE DU JOUR
2 '
10 J=PEEK(&HF248)
20 M=PEEK(&HF249)
30 A=PEEK(&HF24A)+80
40 PRINT USING"##/##/19##";J;M;A
```

IX — PROGRAMME MAP.ASC

En additionnant le programme MAP.ASC au vôtre, vous obtiendrez les renseignements suivants :

1) L'adresse et la taille de la zone réservée pour le langage machine ;
2) Le nombre de fichiers (maxfiles), l'adresse de départ de la zone des fichiers et l'adresse de chaque fichier,
3) L'adresse de la zone réservée aux chaînes, sa taille (clearxxx), son pointeur et l'espace libre,
4) L'adresse et la taille de la zone libre (fre(Ø)),
5) L'adresse de départ de la zone des tableaux,
6) L'adresse de départ de la zone des variables simples,
7) L'adresse de début du programme et sa taille,
8) L'adresse inférieure de la mémoire vive utilisée par le Basic,

— si vous utilisez un disque :

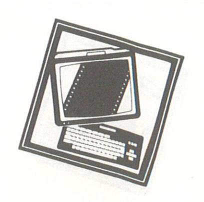
9) L'adresse du tampon directory,
10) L'adresse du tampon secteur,
11) L'adresse du premier bloc de contrôle fichier (file control block).

— En outre, MAP.ASC fournit, dans l'ordre de la table des variables simples :

12) le nom de la variable,
13) son type (% ! # $),
14) son VARPTR réel (l'endroit où se trouvent les données de la chaîne et non son point d'entrée dans la table.)
15) le contenu de la variable (les données chaînes sont entourées de guillemets et les valeurs ØØH à 1FH sont visualisées entre crochets. Une indication spéciale survient lorsque la variable chaîne provient d'un INKEY$.)

— et, dans l'ordre de la table des variables dimensionnées :

16) le nom du tableau,



17) le type (% ! # $),
18) les grandeurs de chaque dimension.

PROCEDURE D'EMPLOI DE MAP.ASC.

1) Encoder les lignes 60000 à 61000 telles qu'elles apparaissent.
2) Sauver le programme :
— sur cassette : SAVE "CAS :MAP"
— sur disquette : SAVE "A :MAP.ASC :,A"
3) Créer ou charger votre programme.
4) Lui ajouter le MAP.ASC :
— depuis une cassette : MERGE "CAS :MAP"
— depuis une disquette : MERGE "A :MAP.ASC".
5) Exécuter votre programme (RUN).
6) Arrêter votre programme et faire GOTO 60000.

ATTENTION :

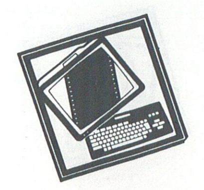
Ce programme doit être encodé tel quel. Aucun espace ne peut y être ajouté à quelque endroit que ce soit. De même, il ne faut modifier ni les noms des variables ni les textes des messages. En effet, il est tenu compte de la taille du programme pour trouver les valeurs à afficher. Ce sont donc des valeurs nettes pour votre programme. Ainsi, le FREE SPACE indiqué est celui qu'afficherait l'instruction PRINT FRE (0) si votre programme se trouvait seul en mémoire.

Dans le cas où vous désirez tout de même modifier ce programme, il suffit d'adapter les valeurs de correction aux lignes :

60090	(− 2742)	60080	(− 2918)
60100	(− 2621)	60200	(+ 2904)
60220	(− 2921)	60620	(− 2618)

Daniel Martin

```
10 'MAP.ASC
20 '
30 'POUR DISQUE OU CASSETTE
40 'A SAUVER EN ASCII
50 'A CHARGER PAR MERGE
60 'A ENCODER A PARTIR
70 'DE LA LGNE 60000
90 '
60000 CLS:KEYOFF:IZ#=0:AZ#=0:BZ#=0:CZ
#=0:DZ#=0:EZ#=0:FZ#=0:GZ#=0:KZ#=0:WW#
=0
60010 IFJZ#=0THENDIMBZ#(20):JZ#=1
60020 LOCATE8:PRINT"Liste des pointeu
rs"
60030 LOCATE8:PRINTSTRING$(19,"-")
60040 AZ#=&HFC4A:GOSUB60600:PRINT"Res
erved area";:GOSUB60610
60050 AZ#=&HF672:GOSUB60600:PRINT"Sta
rt file area";:GOSUB60610
60060 AZ#=&HF69B:GOSUB60600:PRINT"Str
ing pointer";:GOSUB60610
60070 AZ#=&HF674:GOSUB60600:PRINT"Str
ing area";:GOSUB60610
60080 AZ#=&HF6C6:GOSUB60600:PRINT"Fre
e area";:AZ#=AZ#-2918:GOSUB60610
60090 AZ#=&HF6C4:GOSUB60600:PRINT"Dim
en. variabl.";:AZ#=AZ#-2742:GOSUB6061
0
60100 AZ#=&HF6C2:GOSUB60600:PRINT"Sim
ple variabl.";:AZ#=AZ#-2621:GOSUB6061
0
60110 AZ#=&HF676:GOSUB60600:PRINT"Pro
gram start";:GOSUB60610
60120 AZ#=&HFC48:GOSUB60600:PRINT"Bot
tom ram";:GOSUB60610
60130 IFPEEK(&HFE58)=201THENG#=62336!
:GOTO60180
60140 GZ#=PEEK(&HF378)+256*PEEK(&HF37
9)
60150 AZ#=&HF351:GOSUB60600:PRINT"Dis
c directory";:GOSUB60610
60160 AZ#=&HF34F:GOSUB60600:PRINT"Dis
c sector";:GOSUB60610
60170 AZ=&HF353:GOSUB60600:PRINT"Fcb
0 location";:GOSUB60610
60180 PRINT"String space";:AZ#=BZ#(1)
-BZ#(3):GOSUB60630
60190 PRINT"String free space";:AZ#=B
Z#(2)-BZ#(3):GOSUB60630
60200 PRINT"Free space";:AZ#=BZ#(3)-B
Z#(4)+2904:GOSUB60630
60210 PRINT"Reserved space";:AZ#=GZ#-
BZ(0):GOSUB60630
60220 PRINT"Program  space";:AZ#=BZ#(
4)-BZ#(8)-2921:GOSUB60630:GOSUB60710
60230 PRINT"Maxfiles";:BZ#=PEEK(&HF85
F):AZ#=BZ#:GOSUB60630:AZ#=&HF862:GOSU
B60600
60240 FORIZ#=0TOBZ#:PRINT"Seq.file bu
f. ";IZ#;:GOSUB60610:AZ#=AZ#+&H109:NE
XT
60250 GOSUB60710:PRINT:PRINT"Variable
s simples :":PRINT
60260 IFBZ#(6)=BZ#(5)-121GOTO60450
60270 FORIZ#=BZ#(6)TOBZ#(5)-122:AZ#=P
EEK(IZ#)
60280 PRINTCHR$(PEEK(IZ#+1));CHR$(PEE
K(IZ#+2));
60290 IFAZ#<>2GOTO60310ELSEPRINT"%";:
WW#=PEEK(IZ#+3)+256*PEEK(IZ#+4):IFWW#
>32767THENWW#=WW#-65536!
60300 GOSUB 60620:IZ#=IZ#+4:GOTO60440
```



LES CLIPS DU PROGRAMMEUR

```
60310 IFAZ#<>3GOTO60400ELSEFZ#=PEEK(I
Z#+3):GZ#=PEEK(IZ#+4)+256*PEEK(IZ#+5)
:PRINT"$";:IFGZ#=&H6B4FTHENPRINTTAB(1
1)"= INKEY$":IZ#=IZ#+6:GOTO60440
60320 PRINTTAB(4)USING"(\  \) = ";HEX
$(GZ#);:PRINTCHR$(34);:IFFZ#=0GOTO603
90
60330 FORKZ#=GZ#TOKZ#+FZ#-1:IFPOS(0)=
0THENLOCATE14
60340 DZ#=PEEK(KZ#):IFDZ#>31ORDZ#=1GO
T60370
60350 IFPOS(0)>33THENPRINT:LOCATE14
60360 PRINT"[";RIGHT$("0"+HEX$(DZ#),2
);"]";:GOTO60380
60370 PRINTCHR$(DZ#);
60380 NEXTK#
60390 PRINTCHR$(34):IZ#=IZ#+5:GOTO604
40
60400 IFAZ#<>4GOTO60420ELSEPRINT"!";:
FZ#=6:GZ#=6:GOSUB60640
60410 GOSUB60620:IZ#=IZ#+6:GOTO60440
60420 IFAZ#<>8GOTO60440ELSEPRINT"#";:
FZ#=10:GZ#=14:GOSUB60640
60430 GOSUB60620:IZ#=IZ#+10
60440 NEXT
60450 GOSUB60710:PRINT:PRINT"Variable
s tableau : ":PRINT
60460 IFBZ#(5)=BZ#(4)-176GOTO60590
60470 FORIZ#=BZ#(5)TOBZ#(4)-177
60480 AZ#=PEEK(IZ#):LOCATE20
60490 PRINTCHR$(PEEK(IZ#+1));CHR$(PEE
K(IZ#+2));
60500 ONAZ#GOTO,60510,60520,6050,,,,6
0540:GOTO60590
60510 PRINT"%(";:GOTO60550
60520 PRINT"$(";:GOTO60550
60530 PRINT"!(";:GOTO60550
60540 PRINT"#(";
60550 FORAZ#=PEEK(IZ#+5)TO1STEP-1
60560 PRINTMID$(STR$(PEEK(IZ#+AZ#*2+4
)+256*PEEK(IZ#+AZ#*2+5)-1),2);:IFAZ#=
1THENPRINT")"ELSEPRINT",";
60570 NEXTAZ#
60580 IZ#=IZ#+PEEK(IZ#+3)+256*PEEK(IZ
#+4)+4:NEXTIZ$
60590 END
60600 BZ#(IZ#)=PEEK(AZ#)+256*PEEK(AZ#
+1):AZ#=BZ#(IZ#):IZ#=IZ#+1:RETURN
60610 LOCATE17:PRINT"= ";HEX$(AZ#):RE
TURN
60620 PRINTTAB(4)USING"(\  \) = ";HEX
$(IZ#-2618);:PRINTWW#:RETURN:GOSUB607
10
60630 LOCATE17:PRINTUSING"= #####";AZ
#:RETURN
60640 CZ#=PEEK(IZ#+3):EZ#=CZ#AND63:WW
#=0
60650 FORDZ#=4TOFZ#:WW#=WW#*10+PEEK(I
Z#+DZ#)\16:WW#=WW#*10+(PEEK(IZ#+DZ#)A
ND15):NEXTDZ#
60660 IFWW#=0THENRETURN
60670 WW#=WW#*10^(-GZ#):IF(CZ#AND64)=
0THENWW#=WW#*10^(EZ#-64):GOTO60690
60680 WW#=WW#*10^(EZ#)
60690 IF(CS#AND128)=128THENWW#=-WW#
60700 RETURN
60710 PRINT"Strike any key to continu
e";
60720 IFINKEY$=""GOTO60720ELSEPRINTCH
R$(13);CHR$(27);"K";:RETURN
61000 END
```

X — PROGRAMME BASE : PASSAGE DE SCREEN0 A SCREEN2 SANS EFFACER LES DONNEES

Le programme BASE permet de passer instantannément de screen0 à screen2 sans effacer les données texte ou graphiques.

Les dispositions des tables BDP des modes screen0 et screen2 ont été modifiées en vue de pouvoir les disposer ensemble dans la vidéo-Ram.

Ainsi, la table de définition des sprites est superposée à celle de définition des caractères. Cela permet de visualiser n'importe laquelle des 254 possibilités de caractère en sprite. Cela permet aussi à l'utilisateur de créer ses propres sprites dans la gamme des caractères que son programme n'utilise pas.

EXEMPLE : les caractères 01-65 à 01-96 (situés dans la table des sprites(1) à sprites(32)) et les caractères graphiques 128 à 255 peuvent être redéfinis au moyen des dessins de l'utilisateur qui le désire.

Après la modification des bases, il faut toujours effectuer un « screen2 » pour initialiser la table graphique et la table sprite. De même, un « screen0 » permet de charger la forme des lettres dans la nouvelle BASE(2) (dot pattern table).

Pour passer instantannément de Text vers Graphic ou vice versa, on utilisera les trois routines du Bios situées en &H78, &H7E et &H62 présentes sur tous les MSX.

Le passage de Text vers Graphic se fait simplement par l'appel de &H7E. Le passage de Graphic vers texte est un peu plus compliqué. Il faut d'abord appeler &H78 puis inscrire la valeur 0 en FCAF (= mode écran Text) et ensuite, appeler &H62 pour positionner les couleurs Text qui présentent une fâcheuse tendance à disparaître de facon aléatoire.

Grâce à la technique décrite ci-dessous, l'utilisateur peut visualiser soit le texte, soit l'image.

Pour modifier le texte ou l'image, il ne faut plus faire screen0 ou screen2 car cela effacerait le texte ou l'image précédente. Pour



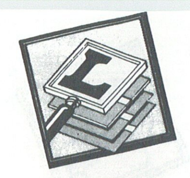
indiquer le mode choisi, il suffit de faire POKE &HFCAF,M avec M = Ø pour screenØ et M = 2 pour screen2.

Le programme figurant ci-après constitue une démonstration. Il montre alternativement un écran texte et un écran graphique (toutes les secondes). L'écran graphique montre un cercle et une maison. Il montre l'emploi des sprites de type lettre en normal ou agrandi ainsi qu'un sprite redéfini (le 8). L'écran texte se complète aussi par l'insertion d'une ligne de texte en position verticale 14. La commutation de texte en image peut être accélérée en enfonçant la flèche « curseur vers le haut ». De même, elle peut être ralentie en pressant la flèche « curseur vers le bas ».

Pour employer la technique démontrée par ce programme, il suffit d'incorporer ses lignes 12Ø à 25Ø au début de votre programme et de suivre les instructions décrites plus haut.

Daniel Martin

```
100 'PROGRAMME BASE
110 DEFINTA-Z
120 BASE(0)=7168:'TEXT TABLE
130 BASE(2)=14336:'TEXT DOT PATTERN T
ABLE
140 BASE(10)=6144:'GRAPHIC TABLE
150 BASE(11)=8192:'GRAPHIC COLOR TABL
E
160 BASE(12)=0:'GRAPHIC DOT PATTERN T
ABLE
170 BASE(13)=6912:'GRAPHIC SPRITE POS
ITION
180 BASE(14)=14336:'GRAPHIC SPRITE PA
TTERN
190 '
200 DEFUSR0=&H78:'FORCE SCREEN0
210 DEFUSR1=&H7E:'FORCE SCREEN2
220 DEFUSR2=&H62:'FORCE COLOR
230 '
240 SCREEN2:'INIT.GRAPHIC TABLES
250 SCREEN0:'INIT. TEXT TABLES
260 '
270 AD=&HFCAF:A=0:B=1:C=1:X=127:Y=95
280 IN=100
290 POKEAD,2:'SELECT SCREEN2 VRAM
300 CIRCLE(X,Y),80,15,,,85/65:'CERCLE
310 PUTSPRITE0,(X-8,Y-8),15,1:'SPRITE
320 PSET(200,130):DRAW"C6E20F20L40":'
TOIT MAISON
330 PSET(200,131):DRAW"C10R40D40L40U4
0":'MAISON
340 PAINT(210,129),6:'COULEUR TOIT
350 PAINT(210,132),10:'COULEUR MAISON
360 '
370 S$="":FORI=0TO7:READA$:'DEF DU SP
RITE 8
380 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$))
390 NEXT:SPRITE$(8)=S$
400 DATA10,20,40,FF,FF,40,20,10
410 '
420 POKEAD,0:'SELECT SCREEN0 VRAM
430 LOCATE0,7
440 PRINT"TEXTE + IMAGE + SPRITES DAN
S VIDEORAM"
450 '
460 ONINTERVAL=INGOSUB710:INTERVALON:
'COMMUTATION AUTOMATIQUE
470 '
480 S=2:POKEAD,S:'SELECT SCREEN2 VRAM
490 '
500 FORI=0TO223
510 IFIMOD64<>0GOTO530
520 VDP(1)=VDP(1)XOR1:'CHANGE SPRITE
SIZE
530 PUTSPRITE1,(I,20),15,77:'CODE M
540 PUTSPRITE2,(I+16,20),15,83:'CODE
S
550 PUTSPRITE3,(I+32,20),15,88:'CODE
X
560 PUTSPRITE4,(I+48,20),15,50:'CODE
2
570 PUTSPRITE5,(256-I,88),10,8:'SPRIT
E 8
580 A$=INKEY$:IFA$=""GOTO630:'ACCELER
ATION OU
590 IFA$=CHR$(30)THENIN=IN+1:'RALENTI
SSEMENT DE
600 IFA$=CHR$(31)THENIN=IN+(IN>2):'LA
COMMUTATION
610 INTERVALOFF:ONINTERVAL=INGOSUB710
620 INTERVALON
630 NEXT
640 '
650 S=0:POKEAD,S:'SELECT SCREEN0 VRAM
660 LOCATE0,14:'INSERTION D'UNE LIGNE
670 PRINTCHR$(27)"L";
680 PRINT"INSERTION DE LA LIGNE";C;
690 C=C+1:GOTO 480
700 '
710 SWAPA,B:IFATHENT=USR1(0)ELSET=USR
0(0):POKEAD,0:T=USR2(0):'COMMUTATION
720 POKEAD,S:RETURN
```



LOGICIELS A LA LOUPE

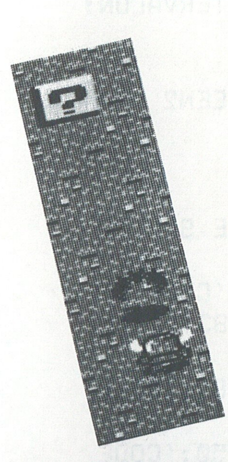
KNIGHTMARE : un jeu d'arcades pur et dur !

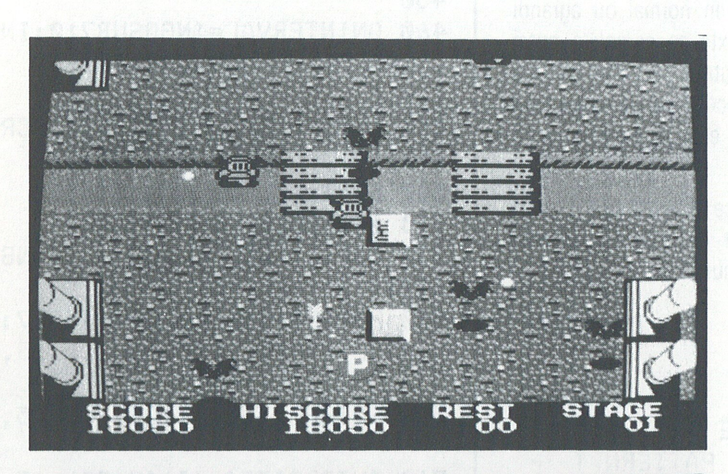
Éditeur : KONAMI
Créateur : Konami
Support : cartouche

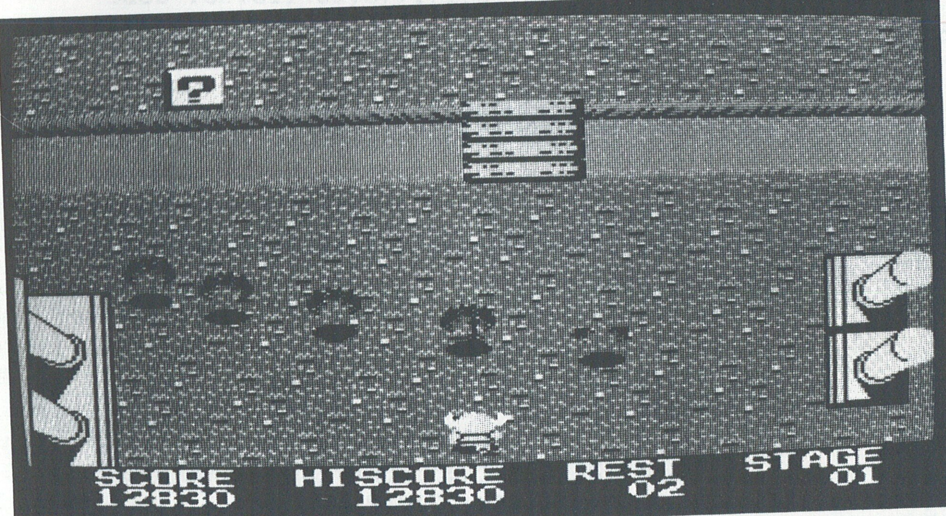
Type : Jeu d'arcades
Configuration : 64 K
Prix : env. 240 FF et 1 400 FB

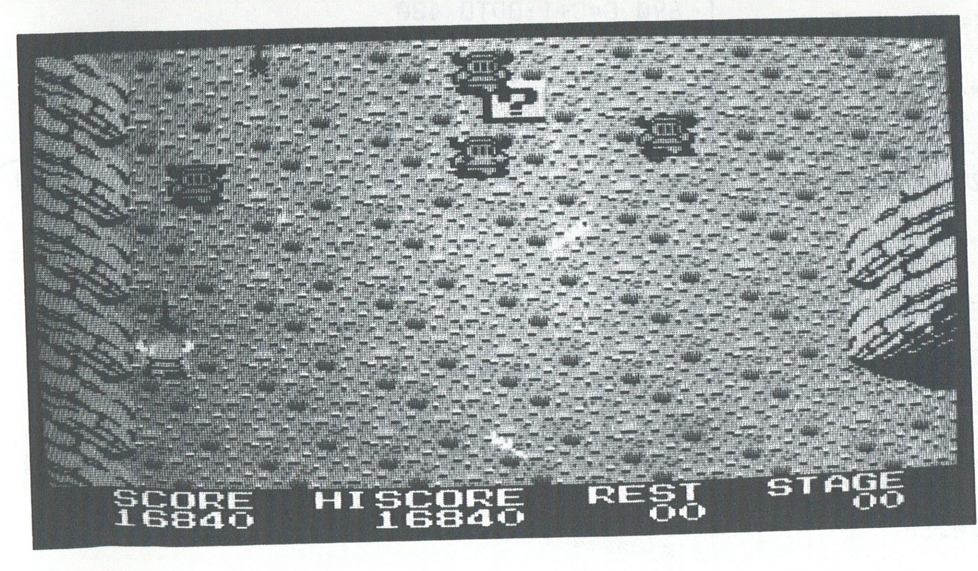
Note globale : 18/20
Graphisme : 11
Son : 11

Animation : 15
Intérêt : 17



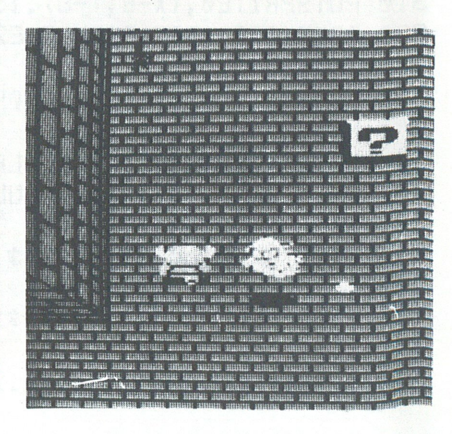




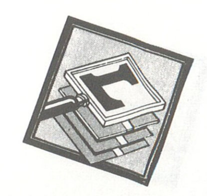


Texte ancien récemment retrouvé :

Mort de n'avoir pu crier !
Mort de n'avoir su prier !
Désespérément mort et
bien mortel le saint Moret !
Voici l'histoire du héros
contée souvent très tard (eh)
sous l'influance de l'héro,
elle s'adresse aux plus tarés.
Un jour les dieux prirent une belle
afin d'en faire une des leurs.
Lui ayant roulé une pelle,
lui ayant porté des fleurs,
Popolon défia les dieux
car il voulait de son pieu
encore honorer la belle.
Fort bien ! Grâce à un label,
il pût « sauter » au sorcier
prêt à l'aider. Or, sciez
la branche où vous vous trouvez
une fois sur deux vous tomberez,
ferez au sol un trou, (vé !)
avant de bientôt sombrer.
Alors, beaucoup de prudence
avec une bonne dose de chance
pour la grande quête accomplir
et votre mission remplir.
Ce jeu d'arcade dur et pur
(ou bien le contraire), épure
rapidement les joueurs
qui, c'est étonnant, jouent heures
et jours pour terminer ! Je
n'ai plus qu'une remarque à faire
maintenant : où est la neige ?
Revenons à nos affaires.
Notez bien que j'en ai marre
de chercher cette rime foireuse
qui pourtant ne fait pas mar-
rer. Car bien des oies rieuses
sont passées.



LOGICIELS A LA LOUPE



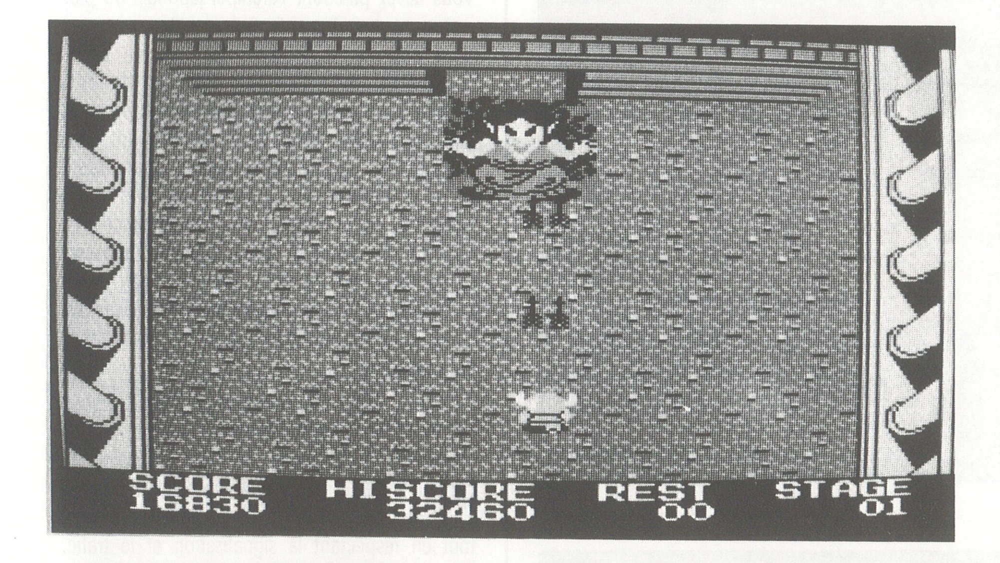
Saluons la performance de cet éminent spécialiste de la culture grèque qu'est le professeur X (qui a tenu à garder l'anonymat) pour la fantastique traduction qu'il vient de nous offrir. Jamais encore n'était on allé si loin dans le rendu de l'esprit d'un texte ancien. D'après les longues recherches du professeur X, il semblerait que ce magnifique chef d'œuvre antique ait été inspiré par un jeu ! Bien avant que vous et moi soyons nés, les grecs avaient déja inventé un « rôle game » extraordinaire. Le professeur X nous a même confié, en exclusivité mondiale, à MICROS MSX, l'essence et les principales règles de ce jeu que l'on pourrait presque qualifier de mythologique (comme c'est amusant). Lorsqu'un jeune grec trouvait une jeune greque à son goût, il se proposait de devenir, pour lui prouver son attachement, « chevalier du cauchemard ». A partir de ce moment tous ces habitants de la cité lui préparaient un parcours truffé de pièges mortels. Notre chevalier devait franchir huit stages, chacun plus difficile que le précédent, pour rejoindre sa dulcinée.

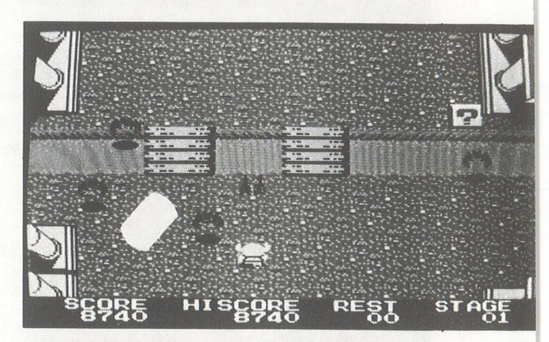
L'amour était sensé décupler les forces du héros et lui permettre ainsi de vaincre les monstres nuages, monstres amiboïdes, chauves-souris, anges noirs, magiciens, démons, monstres de feu, zombies, sorciers de tous genres, monstres du tonnerre et monstres maîtres. Le premier (et le dernier car après cette première expérience, les autres ont compris) à se lancer dans l'aventure se nommait Popolon.

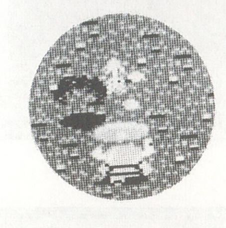
Notre brave apprit rapidement qu'à chaque stage, il y avait deux diamants sur les côtés qui, une fois transformés par une rafale de flèches, offraient des passages secrets (EXIT), un pour le stage suivant, l'autre pour deux stages en avant. Il trouva également des vies au cours de son périple, mais le niveau de difficulté était tel qu'il tomba face au monstre-maître du troisième stage. Il perdit ainsi, avec sa future moitié, sa vie. Seul resta, pour témoigner de son courage, son High-score : 156 840 points.

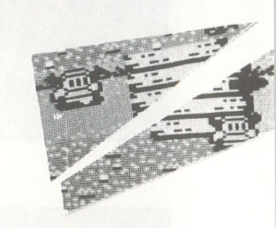
Éric von Ascheberg

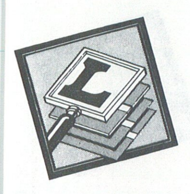












PAY LOAD : beau comme un camion !

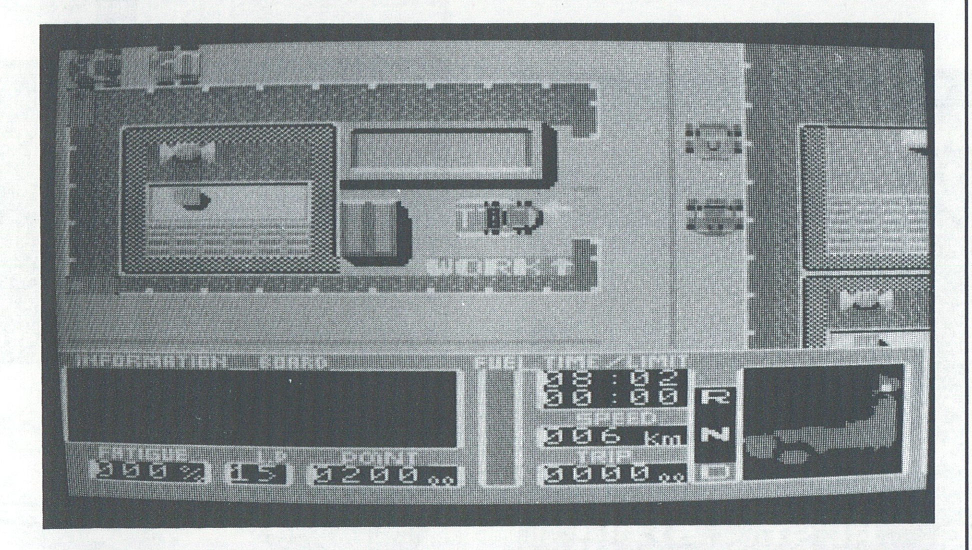
Éditeur : SONY
Créateur : SONY
Support : cartouche

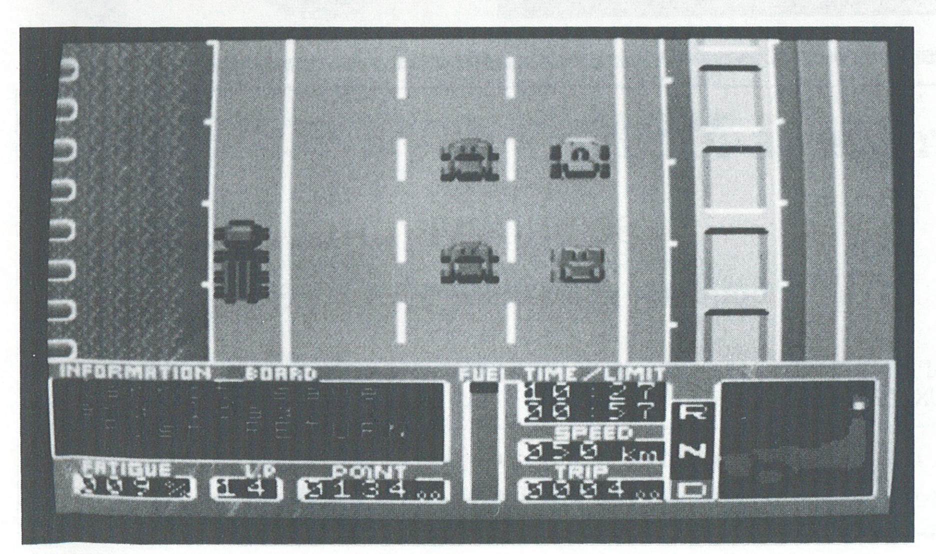
Type : action/gestion
Configuration : 32 K
Prix : env. 240 FF
et 1 400 FB

Note globale : 13/20
Graphisme : 12
Son : 11

Animation : 12
Intérêt : 13





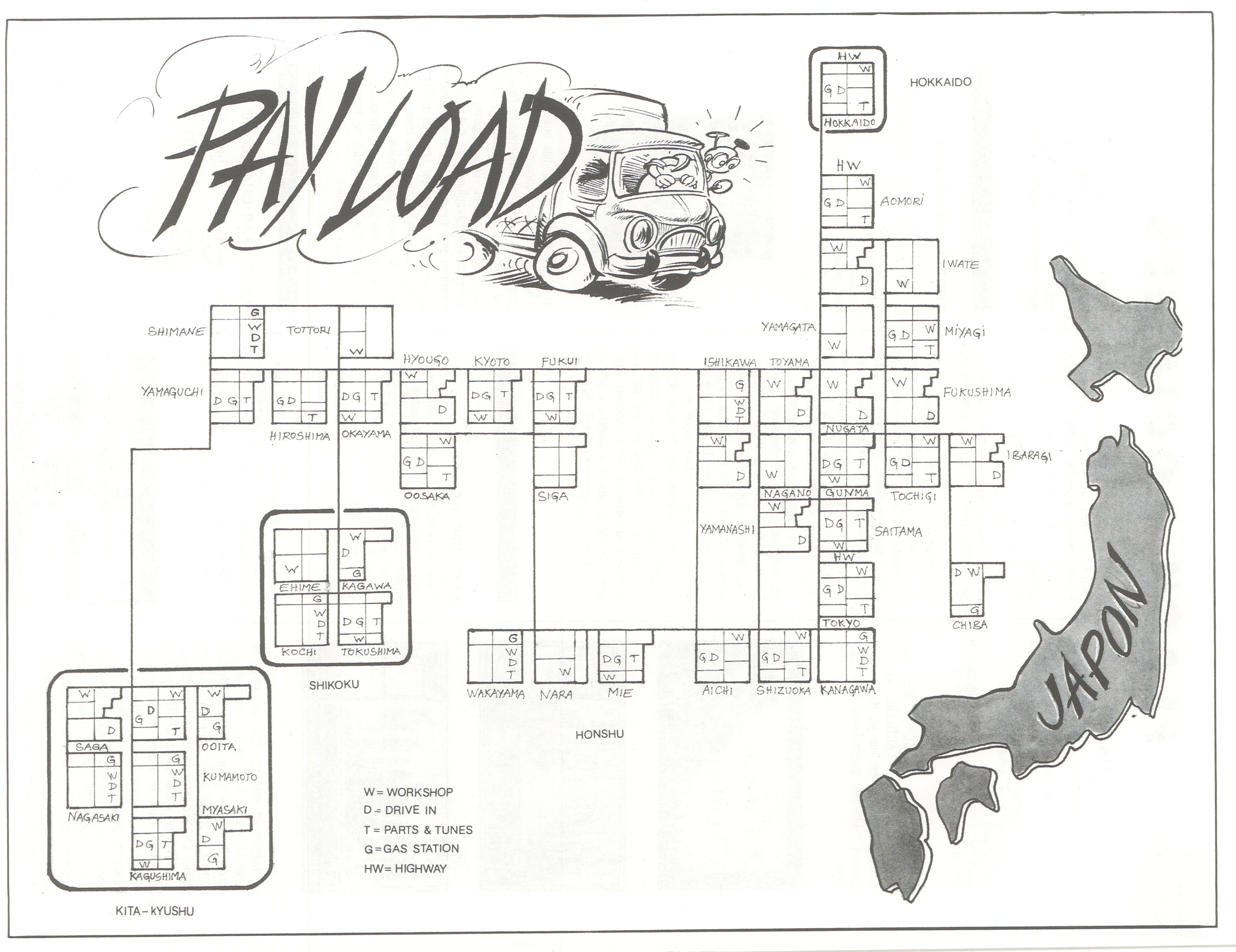


L'aventure débute par un glacial aprés-midi de printemps. Bravant la neige et le froid, luttant sauvagement contre les hordes de loups affamés qui rôdent dans les rues désertes de la capitale, je me rends à la recherche de nouveaux logiciels. C'est ainsi que je parviens enfin devant la vitrine de Vidéotroc. Je pousse la porte et aprés quelques courtes heures d'attente je reçois un accueil aussi chaleureux qu'une nuit sibérienne. L'aimable vendeur me lance quelques boîtes et émet un sourd grognement qui semble marquer la fin de cet entretien. Parmi ces programmes péniblement arrachés, la palme de la qualité revient, une fois n'est pas coutume, à un produit proposé par Sony. Ce jeu mêle l'action et la gestion, et il se révèle nécessaire de lire attentivement la notice pour en saisir toutes les subtilités. Vous devez parcourir l'archipel japonais ou plus justement les quarante six localités retenues. Vous disposez à l'origine d'un camion et de vingt mille yens qu'ils conviennent de faire fructifier. Les chargements peuvent être retirés dans les ateliers (work shop) se trouvant dans chaque ville. Les ordres de transport comportent outre la destination, la nature du fret et la distance, trois informations d'importance. La charge, qui ne doit pas légalement dépasser trente deux tonnes, et le temps imparti pour la livraison, tout dépassement étant pénalisé. Votre rénumération figure quant à elle au bas du bordereau.

Si vous jugez la proposition inacceptable, refusez-la et pressez vous vers la commune suivante. En revanche si vous acceptez le contrat la partie arcade de Pay-load débute. Il s'agit alors de jongler avec le levier de vitesse, tout en respectant la signalisation et le trafic. Il convient de s'acclimater aux contraintes de la conduite à gauche, puis à celles de la conduite nocturne. De plus vous devez périodiquement vous ravitaillez en essence et en vivres. Dans le but de simplifier votre tâche, MICROS MSX a dressé une carte indiquant les emplacements des stations service (gas station), des libre services (drive in), des ateliers (work shop) et des garages (parts and tunes). Si vous parvenez à capitaliser 1 million de yens vous accèderez à la présidence de la compagnie de transport. Cette ascension sociale nécessite des mois, si ce n'est des années de pratique.

Prenez tout de même le temps de parcourir trois fois par an vôtre mensuel préféré.

Jean-François Balaine


PAY LOAD
HOKKAIDO
HW
HOKKAIDO
HW
AOMORI
IWATE
MIYAGI
YAMAGATA
FUKUSHIMA
NUGATA
IBARAGI
TOCHIGI
GUNMA
NAGANO
SAITAMA
HW
CHIBA
TOKYO
KANAGAWA
SHIZUOKA
AICHI
MIE
NARA
WAKAYAMA
HONSHU
ISHIKAWA
TOYAMA
YAMANASHI
FUKUI
SIGA
KYOTO
HYOUGO
OOSAKA
SHIMANE
TOTTORI
YAMAGUCHI
HIROSHIMA
OKAYAMA
EHIME
KAGAWA
KOCHI
TOKUSHIMA
SHIKOKU
SAGA
OOITA
KUMAMOTO
NAGASAKI
MYASAKI
KAGUSHIMA
KITA-KYUSHU
JAPON
W = WORKSHOP
D = DRIVE IN
T = PARTS & TUNES
G = GAS STATION
HW = HIGHWAY



FLASH LOGICIELS

LA GESTE D'ARTILLAC

Éditeur : INFOGRAMES — Type : Jeu d'aventure
Créateurs : F. Léger, P. Rabergeau, T. Souques et A. di Bartolo — Configuration : 64 K
Prix : env. 300 FF et 2 000 FB
Support : 2 cassettes
Commercialisation : 2e semestre 85
Note globale : 14/20
Graphisme : 18 — Structure : 9
Son : quasi absent — Intérêt : 11

Dans son numéro 4, MICROS MSX avait décerné à la GESTE D'ARTILLAC son prix d'excellence pour le meilleur jeu d'aventure. Il convient maintenant d'approfondir notre jugement.







Ce logiciel est présenté dans une boîte en carton imitant un livre ancien. Il contient une notice, 2 cassettes, (l'une appelée LIMINAIRE, contient le programme en lui-même et l'autre appelée CHANTS renferme les données relatives aux différentes étapes de la GESTE), enfin le BREVIAIRE dont la lecture intéressée vous permettra de patienter durant le pénible chargement du programme, au total 40 minutes de bande. Signalons encore 2 regrets : votre mort entraîne, outre une amère déception bien compréhensible, la nécessité de tout recharger, soit un minimum de 15 minutes. Le deuxième est également partagé par Infogrames puisque les versions qui ont été commercialisées, n'autorisent pas le chargement du CHANT 4 (sur 12 au total). Si vous voulez un jeu qui marche, renvoyez la cassette CHANTS à l'éditeur, avec un peu de chance vous n'attendrez qu'une semaine...

Mais passons plutôt à la pratique : l'action se déroule au Moyen-Age. Le but : retrouver votre père (un ancien maître d'armes), enlevé par des bandits après qu'ils aient incendiée sa demeure. La GESTE commence...

Le principe du jeu repose sur le choix entre plusieurs actions dont vous disposez pour passer à la situation suivante, selon une structure « en arbre ». Malheureusement, celles-ci sont beaucoup trop limitées pour pouvoir créer un jeu dynamique et d'intérêt soutenu pour le joueur averti que vous êtes ! Celà dit, le point fort de ce logiciel réside essentiellement dans la qualité et la quantité des graphismes toujours très soignées. L'écran se divise en plusieurs fenêtres dont la disposition et le contenu ne vous laisseront pas indifférents. L'habituelle austérité, souvent due à un manque de place, a été ici largement bannie. Le tout s'agrémente d'une touche d'humour bien appréciée.

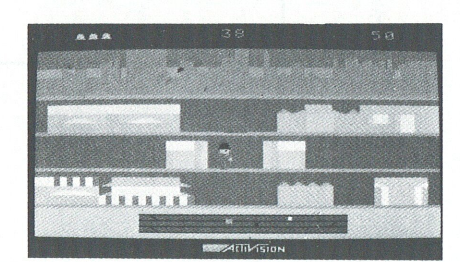
Ce jeu ne manquera pas de vous occuper longtemps, beaucoup plus par ses longueurs de chargement et de déjà vu que par son aventure trop restreinte. Alors endossez votre armure, prenez la corde et le grappin, le portrait de votre père, et maintenez enfoncée la touche « play ».

F.L.

KEYSTONE KAPERS

Éditeur : ACTIVISION — Type : Jeu d'arcades
Créateur : Garry Kitchen — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 135 FF et 1 100 FB
Commercialisation : 2e semestre 85
Note globale : 7/20
Graphisme : 05 — Animation : 10
Son : 7 — Intérêt : 7

Activision baisse réellement dans notre estime en osant adapter un jeu déjà médiocre pour les consoles Atari (1re génération), sans aucune amélioration pour les console MSX. Scénario pauvre, graphismes de l'âge de Pierre, son irritant.



L'action se situe dans un immeuble, où un brave policier, gras et niais, cherche par tous les moyens à attraper un vil bandit, sportif et rusé. Cette poursuite se déroule d'étage en étage, empruntant escaliers et ascenseurs.

E.M.K.

SPECIAL OPERATIONS

Éditeur : LOTHLORIEN — Type : Jeu de stratégie
Créateur : Lothlorien — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 95 FF et 1 000 FB
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 9/20
Graphisme : 4 — Animation : —
Son : 4 — Intérêt : 11



Un commando de cinq hommes tente de mener à bien une mission choisie parmi les sept proposées. La sélection des membres de l'équipe doit tenir compte de leurs aptitudes et de l'objet de l'expédition. Vous disposez d'une simple carte topographique qui n'indique pas la position de la base ennemie, ni la localisation des patrouilles allemandes. Lors des combats, vous déplacez vos soldats et vous leurs assignez une cible. Certes, le scénario ne propose aucune idée vraiment originale, néanmoins ce jeu apparaît plus attrayant que de nombreux (mauvais) jeux d'arcades.

J.F.B.

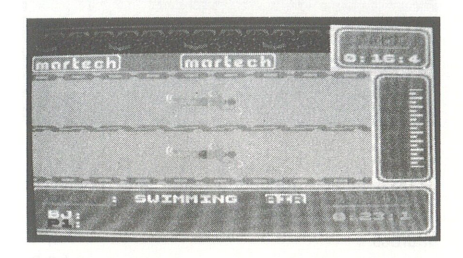
SUPER STAR CHALLENGE

Éditeur : MARTECH — Type : Jeu d'arcades
Créateur : Martech — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 95 FF et 1 000 FB
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 5/20
Graphisme : 6 — Animation : 4
Son : 6 — Intérêt : 4

Il s'agit d'une simulation sportive qui regroupe huit épreuves très différentes : cent mètres, natation, cyclisme, squat, pompes, tir à l'arc, football, canoë. Ce logiciel ne présente aucun



intérêt particulier, sinon celui de renforcer votre avant-bras et de ménager votre intellect. De plus, chaque face de la cassette comporte

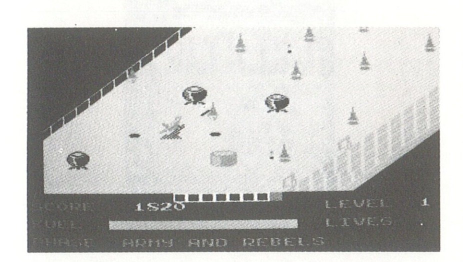


quatre compétitions ce qui accroît le temps de chargement et interdit la pratique successive des huit sports.

J.F.B.

JET BOMBER

Éditeur : AACKOSOFT — Type : Jeu d'arcades
Créateur : Aackosoft — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 155 FF et 1 000 FB
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 8/20
Graphisme : 10 — Animation : 11
Son : 12 — Intérêt : 6



Un avion de combat, engagé dans un dangereux défilé, doit détruire les raffineries, l'aviation et les missiles adverses, tout en évitant le feu de l'ennemi. S'il survit à ces épreuves il accède à la base rebelle ; les cinq tableaux différents, mais pas divers, se succédant tout à loisir. Rien d'autre à ajouter sur ce produit standard qui présente peu de failles, mis à part un prix élevé et un manque d'originalité.

J.F.B.

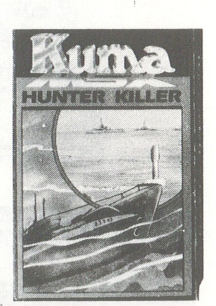
DEATH VALLEY GOLD RUSH

Éditeur : KUMA — Type : Jeu d'aventure
Créateur : Kuma — Configuration : 16 K
Support : Cassette — Prix : env. 95 FF et 1 000 FB
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 5/20
Graphisme : 1 — Animation : —
Son : 1 — Intérêt : 5

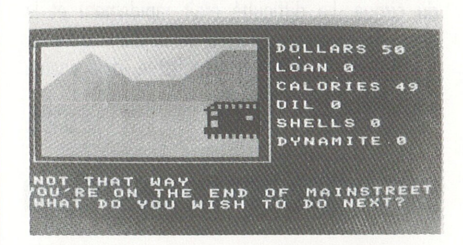
HUNTER KILLER

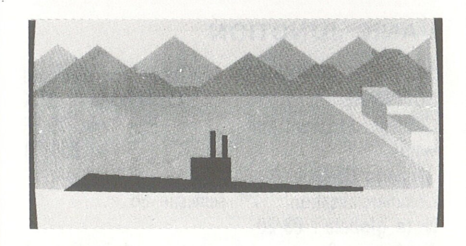
Éditeur : KUMA — Type : Jeu d'aventure
Créateur : Kuma — Configuration : 16 K
Support : Cassette — Prix : env. 95 FF et 1 000 FB
Commercialisation : 2e semestre 86
Note globale : 4/20
Graphisme : 1 — Animation : 1
Son : 2 — Intérêt : 4





Vous êtes certainement nombreux à vous méprendre sur les réelles intentions de la rédaction de ce magazine. D'aucun pensent que nous manions l'ironie et les sarcasmes par pure jouissance, profitant de la tribune qui nous est offerte pour régler des comptes personnels et déverser notre fiel tout à loisir.



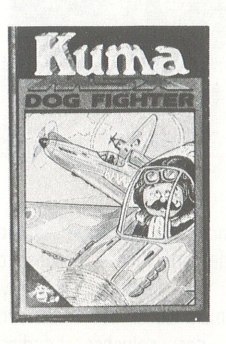


En fait, nous souffrons de cette situation absurde qui pousse des êtres sensibles à aller contre leur nature profonde. C'est torturé par les remords que nous trempons de temps à autre notre plume dans l'acide, dans le seul but de défendre vos intérêts. Nous n'agissons pas comme des vieillards amers et acariâtres mais comme des jeunes gens, beaux et intelligents, s'élevant contre la médiocrité mais tout prêts à s'enthousiasmer. Seul un grand souci d'objectivité, et parfois de « généreux pots de vin », nous guident dans notre travail. Pour preuve de notre bonne foi nous n'apporterons aucun commentaire sur les deux logiciels testés ; les notes résumant à merveille nos avis unanimes.

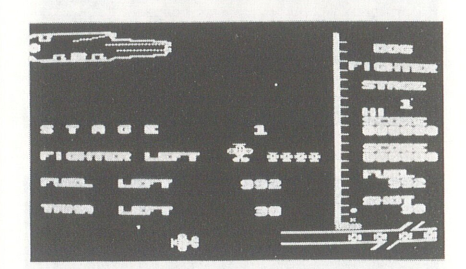
J.F.B.

DOG FIGHTER

Éditeur : KUMA — Type : Jeu d'arcades
Créateur : Kuma — Configuration : 16 K
Support : Cassette — Prix : env. 75 FF et 570 FB
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 4/20
Graphisme : 4 — Animation : 4
Son : 2 — Intérêt : 3



Une question se pose à moi depuis quelques semaines. Peut être vaudrait-il mieux ne pas parler de certains jeux plutôt que de les critiquer systématiquement. Mais outre le fait que la vocation d'un journaliste consiste à informer le public, les éditeurs peuvent préférer une mauvaise publicité à un silence trop marqué. Bien souvent, les notes attribuées se



passent de commentaires, mais elles ne satisfont pas la plume acide et cruelle de certains, pas plus que le lecteur attiré par l'odeur du sang. J'ai choisi une voie parfaitement illustrée par la teneur de ce court article, et tâcherais de m'y tenir.

J.F.B.

PIPPOLS

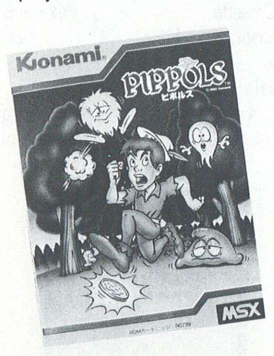
Éditeur : KONAMI — Type : Jeu d'arcades
Créateur : Konami — Configuration : 32 K
Support : Cartouche — Prix : env. 240 FF et 1 500 FB
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 13/20
Graphisme : 14 — Animation : 15
Son : 14 — Intérêt : 12

Un jeune garçon vêtu comme Guillaume Tell tente de traverser un immense jardin. Il progresse en terrain découvert ou protégé par des haies

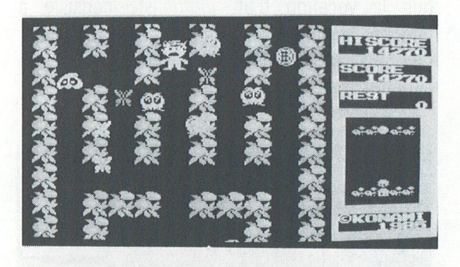


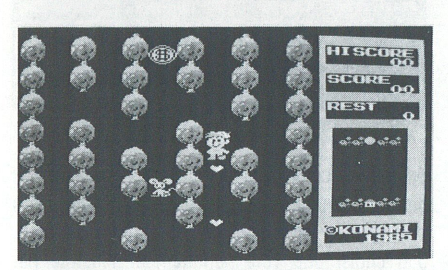
FLASH LOGICIELS

colorées, guetté par d'innombrables périls. Ce charmant bambin possède l'amour pour seule arme. Il projette des coeurs vers ses assaillants,



bondit pour leur échapper. Chaque tableau présente des spécificités, propose des ennemis différents : des fantômes, des revenants, des spectres, mais aussi des scies circulaires, des souris et des peluches bondissantes. Fort heureusement, il existe des éléments disséminés tout au long du chemin qui aident efficacement le garnement égaré. Il peut ainsi augmenter son crédit en récoltant les pièces d'or et les





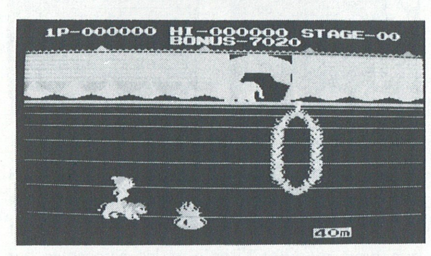
fruits qui jonchent le sol. Il rencontre au hasard de sa progression une horloge et une croix permettant de suspendre momentanément le cours du temps ou d'effacer les monstres affichés à l'écran. L'aventure présente fort peu d'intérêt, mais la qualité de la réalisation parvient presque à gommer cette lacune.

J.F.B.

CIRCUS CHARLIE

Éditeur : KONAMI
Créateur : Konami
Support : Cartouche
Commercialisation : 2e semestre 84
Type : Jeu d'arcades
Configuration : 16 K
Prix : env. 190 FF et 1 200 FB
Note globale : 11/20
Graphisme : 14
Animation : 14
Son : 13
Intérêt : 10



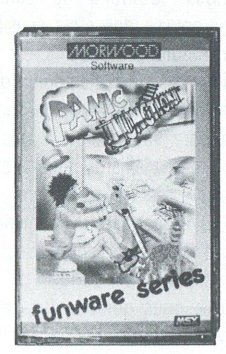


Tour à tour acrobate, écuyer et dompteur, Charlie vit ses aventures sous le grand chapiteau. Cinq tableaux permettent de connaître la magie du cirque. La difficulté croît rapidement et le quatrième niveau constitue un obstacle durable. Il s'agit d'un logiciel irréprochable, déjà ancien mais pas (trop) dépassé.

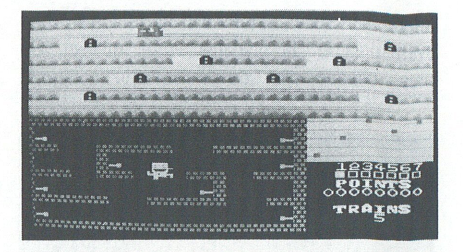
J.F.B.

PANIC JUNCTION

Éditeur : MORWOOD SOFTWARE
Créateur : Morwood software
Support : Cassette
Commercialisation : 1er semestre 86
Type : Jeu d'arcades
Configuration : 32 K
Prix : env. 75 FF et 800 FB
Note globale : 03/20
Graphisme : 3
Animation : 3
Son : 3
Intérêt : 3



Depuis un poste d'aiguillage vous devez contrôlez le trafic ferroviaire et éviter toute collision. En dépit de ses insuffisances mani-

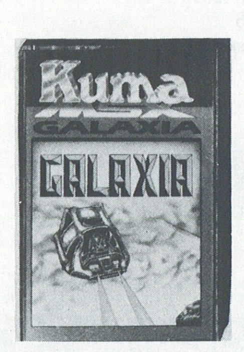


festes, Panic Junction peut être considéré comme un excellent logiciel pour nourrissons attardés.

J.F.B.

GALAXIA

Éditeur : KUMA
Créateur : Kuma
Support : Cassette
Commercialisation : 2e semestre 86
Type : Jeu d'arcades
Configuration : 32 K
Prix : env. 75 FF et 800 FB
Note globale : 08/20
Graphisme : 9
Animation : 10
Son : 8
Intérêt : 7



Il s'agit tout simplement du GALAXIA original qui enchantait tous les amateurs de jeux vidéo, il y a de celà une dizaine d'années lumière.

J.F.B.

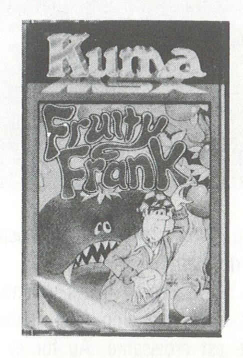


FRUITY FRANK

Éditeur : KUMA
Créateur : Kuma
Support : Cassette
Commercialisation : 2e semestre 86
Type : Jeu d'arcades
Configuration : 32 K
Prix : env. 75 FF et 800 FB

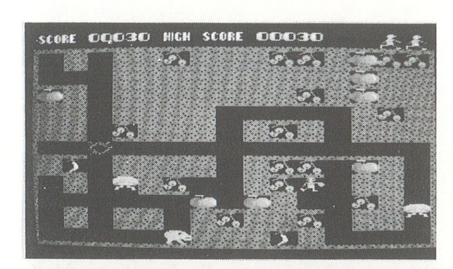


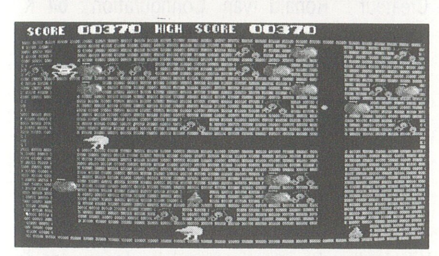
Note globale : 08/20
Graphisme : 9 — Animation : 9
Son : 9 — Intérêt : 8

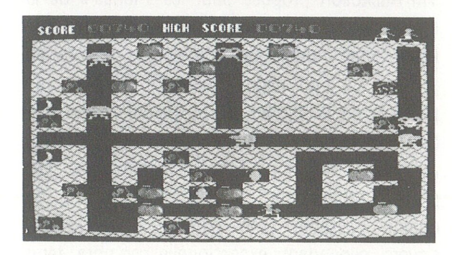


« Vind'iou ! Viens voir la Marie ! V'la t'y pas qu'le verger l'est infésté de sales bestioles. Et pis aggressives avec ça ». Enfin, le jeu n'est pas terrible mais il va bien amuser les citadins pendant de longues secondes.

J.F.B.







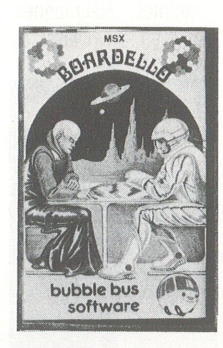
Note globale : 10/20

N'étant pas tout à fait d'accord avec la critique précédente de mon excellent confrère, véritablement déprimé par tant de nullités à tester ces derniers mois, je considère quand même que FRUITY FRANK se dégage des « croûtes » habituelles de Kuma et qu'il peut distraire presque dix minutes. Son seul tort est d'être largement inspiré du célèbre et honorable « Dig Dug ».

E.M.K.

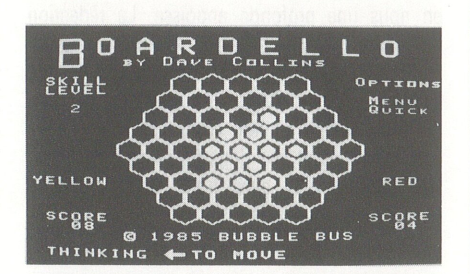
BOARDELLO

Éditeur : BUBBLE BUS — Type : Jeu de réflexion
Créateur : Bubble bus — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 65 FF et 1 000 FB
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 03/20
Graphisme : 2 — Animation : 4
Son : 1 — Intérêt : 5



Rassurez-vous je ne commettrais pas de jeu de mots vaseux sur un titre qui s'y prête pourtant. Le jeu, lui, attire les sarcasmes. Cet OTHELLO hexagonal est dénué du moindre intérêt en raison de son faible niveau et des difficultés de chargement rencontrées.

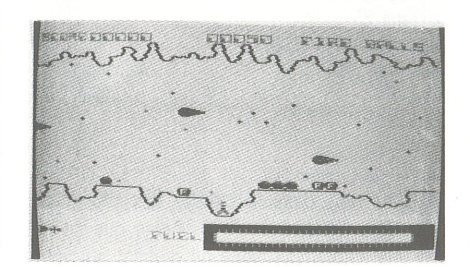
J.F.B.



STAR AVENGER

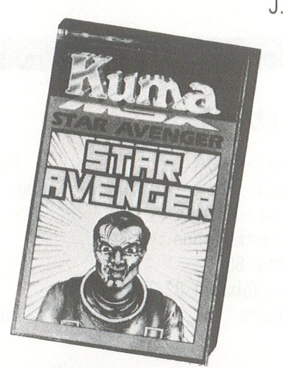
Éditeur : KUMA — Type : Jeu d'arcades
Créateur : Kuma — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 95 FF et 700 FB
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 08/20
Graphisme : 8 — Animation : 7
Son : 7 — Intérêt : 8

Il n'y a rien d'original à dire concernant cette bataille spatiale, où se côtoient le meilleur et le pire.



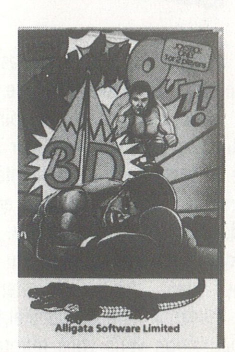
Je n'en dirais donc rien ; d'autant plus qu'en cette chaude après-midi, l'appel du plaisir se fait davantage sentir que les exigences de ma charge.

J.F.B.

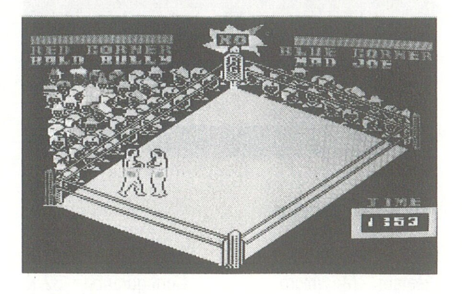


3D KNOCK-OUT

Éditeur : ALLIGATA — Type : Jeu d'arcades
Créateur : Alligata — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 95 FF
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 04/20
Graphisme : 7 — Animation : 1
Son : 5 — Intérêt : 3



Cette simulation tridimensionnelle de boxe prend à son compte les insuffisances les plus manifestes du MSX ; parvenant même à les amplifier à force de maladresses et d'incompétence. La taille réduite des personnages et la définition moyenne rendent incertaine la perception des multiples coups proposés. L'animation se signale par sa lenteur et son



approximation. Si l'on ajoute à ce tableau, déjà sombre, les problèmes de contrainte de couleur



FLASH LOGICIELS

et d'affichage des sprites, vous comprendrez que la médiocrité de la réalisation annule les quelques efforts de créativité.

J.F.B.

HOLD FAST

Éditeur : KUMA — Type : Gestion
Créateur : Kuma — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 75 FF et 500 FB
Commercialisation : 1er semestre 86
Note globale : 07/20
Graphisme : — — Animation : —
Son : — — Intérêt : 8



Cet article s'adresse aux démocrates épris de justice et de paix. Dictateurs en herbe, royalistes convaincus : « circulez y-a rien à voir ! » Gérer une communauté en s'appuyant sur les vertus du dialogue présente quelques difficultés, comme le démontre ce logiciel anglais en version originale dépourvue de sous-titres. Si vous désirez triompher des pièges du pouvoir, engagez-vous dans des voies intermédiaires, apprenez à ménager l'intérêt général. N'abusez pas de ce jeu sinon vous vous retrouverez vite à Kua Lumpur, en sandales, un livre de Tagore sous le bras.

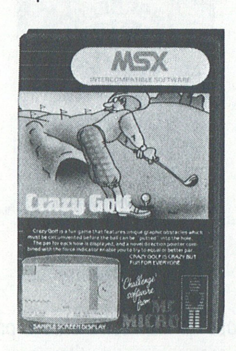
J.F.B.

IN VIEW OF THE PAST LOYALTY
OF HOLDFAST THE GOVERNMENT
WILL LOOK FAVOURABLY ON ANY
REQUESTS FOR AID ONCE THE
CURRENT CRISIS IS OVER.
PROVIDED THAT HOLDFAST
CONTINUES TO BEAR IT'S
PORTION OF THE FINANCIAL
BURDEN AND DOES NOT SEEK TO
SHIRK IT'S RESPONSIBILITIES.
DO YOU AGREE TO THIS?

CRAZY GOLF

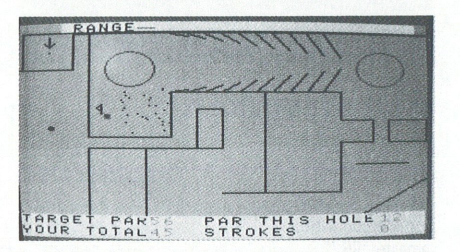
Éditeur : Mr. MICRO — Type : Jeu d'arcades
Créateur : Mr. micro — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 95 FF
Commercialisation : 1er semestre 85
Note globale : 0,5/20
Graphisme : 1 — Animation : 0
Son : 1 — Intérêt : 0

Un danger immédiat et ô combien plus menaçant que le nuage radioactif échappé de Tchernobyle guette le monde occidental. De fait un éditeur anglais, manoeuvré à coup sûr par un ramassis de petites crapules staliniennes, tente de corrompre l'esprit vif et inventif de l'humanité.



Il inonde ainsi le marché de produits débilitants, à côté desquels les programmes de LA CINQ paraissent des oeuvres culturelles marquantes. CRAZY GOLF représente la première vague de cette attaque sournoise et suffit à faire sourdre en nous une profonde angoisse. La rédaction de votre revue préférée, solidaire devant l'adversité, décide de lancer une vaste campagne de sensibilisation. Mettre en place un tel plan de sauvegarde requiert votre appui : envoyez vos signatures et vos dons au siège du journal, vous cautionnerez ainsi notre action. Luttons pied à pied, main dans la main.

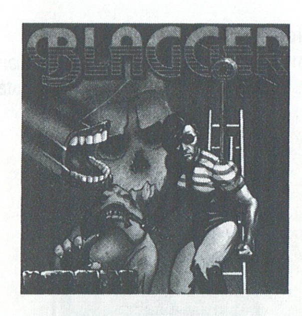
J.F.B.



BLAGGER

Éditeur : ALIGATA — Type : Jeu d'arcades
Créateur : Aligata — Configuration : 32 K
Support : Cassette — Prix : env. 95 FF et 800 FB
Commercialisation : 1er semestre 85
Note globale : 12/20
Graphisme : 14 — Animation : 12
Son : 8 — Intérêt : 14

Serez-vous renversés par le landeau errant ? Chuterez-vous dans la cuvette des WC (mon Dieu, que fait-elle là...) ? A moins que ce ne soit une automobile, voire un godillot qui vous



écrasera ou, plus prosaïquement, perdrez-vous l'équilibre du haut d'un mur ?
Choisissez votre mort ! Mais attention, vous ne pourrez vivre que cinq fois. Heureusement, la difficulté est croissante. Au fur et à mesure des tableaux, elle permet une nette amélioration. De toute façon, votre sagacité sera mise à rude épreuve. Ce jeu s'inspire de « LODE RUNNER », en plus simple, et présente beaucoup moins d'options.

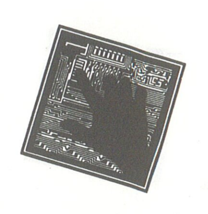
P.C.

MASTERVOICE-WORDSTORE

Éditeur : VIFI/AACKOSOFT — Type : logiciel « inutilitaire »
Créateur : Ronald van der Putten — Configuration : 64 K
Prix : env. 155 FF et 800 FB
Support : cassette
Commercialisation : 1er semestre 86
Note Globale : 10/20

Intérêt : (= > 0) — Réalisation : 17

Vifi/Aackosoft propose pour les « fanas » de la digitalisation, un logiciel capable de transcrire sous forme numérique une source sonore en provenance d'un magnéto cassette. Il est ensuite possible de la rejouer (sortie péritel), ainsi que de l'enregistrer « informatiquement » sur une autre cassette pour être incrustée dans ses propres programmes. La restitution sonore, de qualité passable (son parasité et distordu), s'avère cependant exceptionelle, compte tenu des moyens employés. Le temps maximum d'enregistrement est d'environ 6 secondes pour la musique contre 30 pour la parole, moins complexe, elle est restituée avec une meilleure qualité, sans oublier la possibilité de fractionner vos enregistrements et de les appeler séparément. Ce programme utilise comme mémoire de stockage les 32 K non exploités par le BASIC des MSX 64 K RAM. Il n'empiète donc pas sur la mémoire utilisateur qui est alouée pour les programmes BASIC. Si ce logiciel constitue une curiosité agréable à tester, je doute de son utilité réelle.



PRATIQUE

AJOUTER 8 K DE MÉMOIRE VIVE...

En effet, vous pouvez ajouter 8 Ko de mémoire vive sur votre interface disque Philips. La platine interface pour le VY0010 comporte un emplacement libre pour l'utilisation d'une ROM ou d'une RAM supplémentaire.

On peut utiliser à cet endroit, au prix de modifications mineures, une RAM speudo-statique PD 4168 de 8K octets qui sera accessible en langage machine pour vos propres sous programmes :

1 — Débarasser les trous de passage de leur soudure.

2 — Couper la piste côté éléments, reliant les broches 1 et 28.

3 — Souder un support 28 broches.

4 — Prendre un 74LS32, soulever toutes ses pattes sauf les 1 et 15, à l'aide d'un point de colle le fixer sur le TTL le plus proche, souder les pattes 1 et 15 à celles respectives de l'accueillant.
Relier les broches 1 et 2 aux broches 8 et 12 du connecteur de slot (refresh et mreq).
Relier la broche 3 à la broche 1 du support 28 pattes (celle qui a été isolé de la 28).

L'accès à cette mémoire se fait en positionnant en langage machine les bits 4 et 5 de l'octet A8 Hex commutateur de slot.

Les bits 4 et 5 doivent porter le numéro du slot dans lequel est placée l'interface disque.

La mémoire est accessible entre AOOOH et BFFFH.

Mémoire pseudo statique 8K oct PD4168
chez votre dépositaire Philips
CODE 4811 209 87357
Prix public environ 150 F.

R. Petitjean

S'EQUIPER D'UN RESET

Voici une « combine » pour les possésseurs de MSX sans touche « RESET » et dont la date d'échéance de garantie est passée... si possible. On produit une restauration du Z80, sans pour autant toucher la RAM, en établissant un bref contact entre les bornes 15 et 41 du connecteur de cartouches. Pour cela, il faut souder un interrupteur miniature « pousse-contact » à ces deux bornes et l'installer définitivement à l'intérieur après avoir percé un trou adéquat. Une autre solution consiste à faire une petite rallonge dans le style de celle parue page 59 du numéro 3 et d'y installer également un mini-interrupteur entre les bornes 15 et 41.

Je vous communique également les coordonnées d'une société qui vend des cartes annexes d'entrée ou de sortie digitale ou analogique pour MSX ce qui permet tous les automatismes : antivols, commande de lumières, de moteurs...

SOCIETE KAP, 9 rue Jules Pichard, 75012 PARIS,
Tél. : 46 28 51 28.

A consulter également les numéros de février et mars du mensuel « ELEKTOR » qui proposent trois montages en kit d'extensions pour « MSX ».

Extrait de la lettre de Gilles Papadopoulos

CONNECTION D'UN CLAVIER MUSICAL

En réponse à de nombreux courriers, et plus précisement à la lettre de Jean Brunet possédant un clavier musical de 5 octaves et souhaitant faire l'économie du clavier Yamaha à l'occasion de l'achat d'un synthé, vous trouverez le schéma de branchement de ces claviers, ci-dessous.

Il ne sera pas possible d'utiliser plus de quatre octaves car, si le branchement le permet, le décodage du clavier qui est dans la ROM du synthé ne l'autorise pas.

Le clavier est organisé suivant une matrice 8 × 6 + 1. Le + 1 correspond à un câblage destiné à la lecture du DO inférieur du clavier.

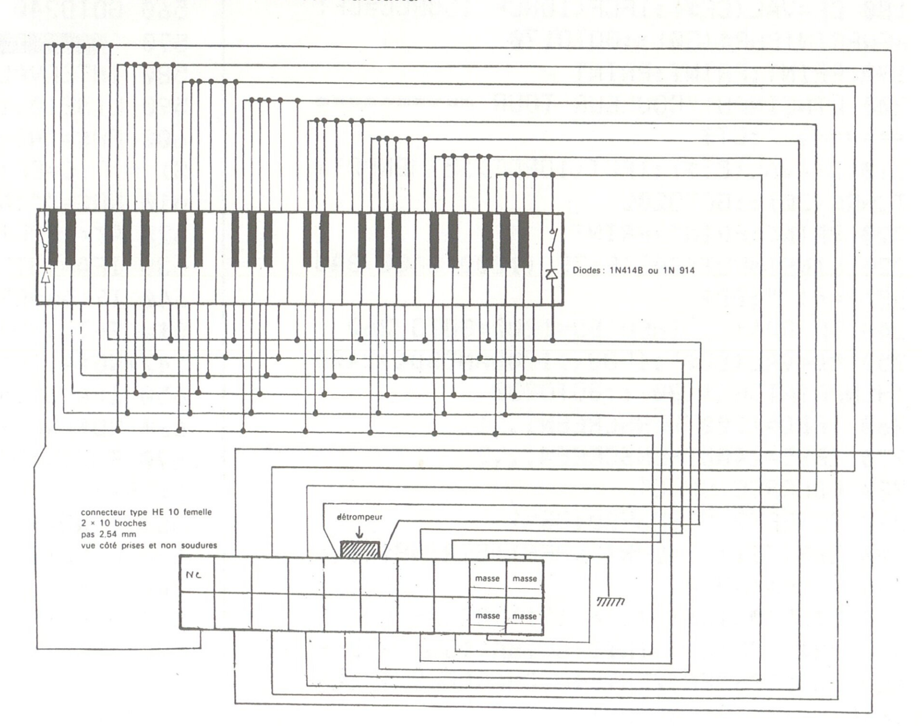
Les diodes mises en série avec les contacts de touches sont des modèles « silicium pour commutation » de type 1N914 ou 1N4148 (on les trouve généralement à 0,50 FF pièce), il en faudra une par touche.

Le connecteur est un modèle « HE 10 » femelle, il vous sera sans doute difficile de trouver le même que celui de Yamaha (version à souder), aussi je vous conseillerais de prendre un modèle « à sertir » et d'utiliser du câble en nappe. Sur le schéma, le connecteur est présenté côté prise et non côté soudure !...

Vous pouvez utiliser une longueur de câble d'un mètre sans problème, au delà, il sera nécessaire de blinder le câble pour éviter les parasites.

Pascal Courteheuse

Connexion du clavier musical Yamaha :





SOS PROGRAMME

CREER UNE PAGE ECRAN EN 64 COLONNES

Screen est un utilitaire en BASIC pour créer une page écran en 64 colonnes.Il permet sa sauvegarde sur cassette ou disquette.Celle-ci se charge et démarre automatiquement par < BLOAD« IMAGE »,R > et attend que vous appuyer sur 'espace' pour revenir au basic.

Frédéric Marsot.

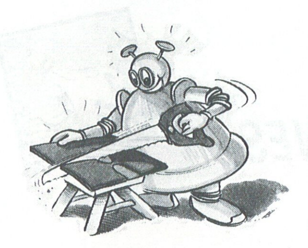
```
10 '┌───────────────────────────────────
┐
20 '│    F.LAUDET & F. MARSOT
│
30 '│          PRESENTENT:
│
40 '│
│
50 '│           SCREEN
│
60 '│
│
70 '│      @   MICROS MSX 1986
│
80 '└───────────────────────────────────
┘
90 CLEAR200,&HAFFF:DEFINTA-Z
100 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF:COLOR15,1,
1
110 LOCATE17,0:PRINT"SCREEN"
120 LOCATE17,1:PRINT"______"
130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
140 LINEINPUT"COULEUR CARACTERES ====
======> ";CC$
150 CC=VAL(CC$):IFCC<1ORCC>15THENPRIN
TCHR$(30);:GOTO140
160 PRINT:PRINT:PRINT
170 LINEINPUT"COULEUR FOND ==========
======> ";CF$
180 CF=VAL(CF$):IFCF<1ORCF>15ORCC=CFT
HENPRINTCHR$(30);:GOTO170
190 PRINT:PRINT:PRINT
200 LINEINPUT"COULEUR TOUR ==========
======> ";CT$
210 CT=VAL(CT$):IFCT<1ORCT>15THENPRIN
TCHR$(30);:GOTO200
220 PRINT:PRINT:PRINT
230 LINEINPUT"CASSETTE (1200/2400 BAU
DS) ==> ";BD$
240 IF BD$="" THEN BD=1200:GOTO 260
250 BD=VAL(BD$):IFBD<>1200ANDBD<>2400
THENPRINTCHR$(30);:GOTO230
260 IFBD=1200THENSCREEN,,,1
270 IFBD=2400THENSCREEN,,,2
280 COLORCC,CF,CT
290 SCREEN2:GOSUB980:CS=1
300 SPRITE$(1)=CHR$(&HFB)+STRING$(5,&
H88)+CHR$(&HF8)
310 LINE(0,184)-(256,191),CC,BF
320 PH$="CRTL+I=INITIALISATION/CRTL+E
=ENREGISTREMENT/CRTL+C=CHARGEMENT":C=
CF:D=CC:Y=186:GOSUB1680
330 X=2:Y=4:ONINTERVAL=25GOSUB1760:IN
TERVALON
340 PUTSPRITE1,(X-1,Y-2),CS,1
350 A$=INKEY$:IFA$=""THEN340
360 A=ASC(A$)
370 IFA=5THENGOSUB570
380 IFA=3THENGOSUB880
390 IFA=9THENINTERALOFF:RUN
400 IFA=30ANDY>4THENY=Y-6:GOTO340
410 IFA=31ANDY<178THENY=Y+6:GOTO340
420 IFA=29ANDX>2THENX=X-4:GOTO340
430 IFA=28ANDX<250THENX=X+4:GOTO340
440 IFA=28ORA=29ORA=30ORA=31THEN340
450 IFA=13ANDY<178THENX=2:Y=Y+6:GOTO3
40
460 IFA=12THENLINE(0,0)-(256,183),CF,
BF:GOTO330
470 IFA=11THENX=2:Y=4:GOTO340
480 IFA=32THENLINE(X,Y)-(X+3,Y+5),CF,
BF:GOTO530
490 IFA>96ANDA<123THENA=A-32
500 IFA>32ANDA<97THENB=A-33ELSEGOTO34
0
510 IFA$(B)=""THEN340
520 LINE(X,Y)-(X+3,Y+5),CF,BF:PSET(X,
Y),CF:DRAW"C=CC;XA$(B);"
530 X=X+4
540 IFX<251THEN340
550 IFY<178THENY=Y+6:X=2ELSEX=X-4
560 GOTO340
570 '██████████ ENREGISTREMENT
580 INTERVALOFF
590 LINE(0,184)-(256,191),CC,BF
600 PH$="NOM DE L'ECRAN (MAX:6 LETTRE
S) =>":C=CF:D=CC:Y=186:GOSUB1680
610 NO$="":NO=0
620 A$=INPUT$(1):A=ASC(A$)
630 IFA=13THEN690
640 IF(A=8ORA=29)ANDNO>0THENNO=NO-1:N
O$=LEFT$(NO$,NO):LINE(138+NO*4,186)-(
142+NO*4,191),CC,BF:GOTO620
650 IFA<65ORA>95THENBEEP:GOTO620
660 NO$=NO$+A$:NO=NO+1:B=A-33
670 PSET(134+NO*4,186),CC:DRAW"C=CF;X
A$(B);"
680 IFNO=6THEN690ELSEGOTO620
690 LINE(0,184)-(256,191),CF,BF
700 PH$="--------- POUR REVENIR AU BA
SIC APPUYEZ SUR [ESPACE] ----------";
C=CC:D=CF:Y=184:GOSUB1680
710 RESTORE720:FORX=0TO12:READN$:POKE
&HD000+X,VAL("&H"+N$):NEXT
```

SOS PROGRAMME

CREER UNE PAGE ECRAN EN 64 COLONNES



```
720 DATA 21,00,00,11,00,B0,01,00
730 DATA 18,CD,59,00,C9
740 DEFUSR=&HD000:PRINTUSR(0)
750 RESTORE760:FORX=0TO41:READN$:POKE
&HC800+X,VAL("&H"+N$):NEXT
760 DATA 3A,2C,C8,32,EB,F3,CD,72
770 DATA 00,21,00,B0,11,00,00,01
780 DATA 00,18,CD,5C,00,21,00,20
790 DATA 3A,2B,C8,01,00,18,CD,56
800 DATA 00,3E,00,CD,D8,00,B7,28
810 DATA F8,C9
820 POKE&HC82B,CC*16+CF:POKE&HC82C,CT
830 BSAVE"CAS:"+NO$,&HB000,&HC82D,&HC
800
840 A$=INKEY$:IFA$<>""THEN940
850 X=2:Y=4
860 INTERVALON
870 RETURN310
880 '██████████ LECTURE
890 INTERVALOFF
900 LINE(0,184)-(256,191),CC,BF
910 PH$="CHARGEMENT D'UN ECRAN":C=CF:
D=CC:Y=186:GOSUB1680
920 BLOAD"CAS:",R
930 LINE(0,184)-(256,191),CC,BF
940 A$=INKEY$:IFA$<>""THEN940
950 X=2:Y=4
960 INTERVALON
970 RETURN310
980 '██████████ DATAS
990 RESTORE 1040:DIMA$(63)
1000 FORI=0TO63
1010 READA$(I)
1020 NEXTI
1030 RETURN
1040 DATA "BR1D2BD2D0"
1050 DATA "D1BR2U1"
1060 DATA
1070 DATA
1080 DATA
1090 DATA
1100 DATA "BR1G1"
1110 DATA "BR1G1D2F1"
1120 DATA "BR1F1D2G1"
1130 DATA "BD1F2BU2G2"
1140 DATA "BD2R2L1U1D2"
1150 DATA "BD3BR1G1"
1160 DATA "BD2R2"
1170 DATA "BD4BD0R0"
1180 DATA "BR2D1G2D1"
1190 DATA "D4R2U4L2"
1200 DATA "BR1D4"
1210 DATA "R2D2L2D2R2"
1220 DATA "R2D2L2R2D2L2"
1230 DATA "D2R2D2U4"
1240 DATA "R2L2D2R2D2L2"
1250 DATA "R2L2D2R2D2L2U2"
1260 DATA "R2D4"
1270 DATA "R2D2L2U2D4R2U2"
1280 DATA "R2D2L2U2D2R2D2L2"
1290 DATA "BF1D0BD2D0"
1300 DATA "BF1D0BD2G1"
1310 DATA "BR2G2F2"
1320 DATA "BD1R2BD2L2"
1330 DATA "F2G2"
1340 DATA "R2D1G1BD2D0"
1350 DATA
1360 DATA "BD1D3U2R2D2U3H1"
1370 DATA "D4R1E1H1L1R1E1H1L1"
1380 DATA "BR1R1L1G1D2F1R1"
1390 DATA "D4R1E1U2H1L1"
1400 DATA "R2L2D2R1L1D2R2"
1410 DATA "R2L2D2R1L1D2"
1420 DATA "BR1R1L1G1D2F1R1U1"
1430 DATA "D4U2R2D2U4"
1440 DATA "R2L1D4L1R2"
1450 DATA "BR2D3G1H1"
1460 DATA "D4U2F2H2E2"
1470 DATA "D4R2"
1480 DATA "D4U4F1E1D4"
1490 DATA "D4U4F1D2U2E1D4"
1500 DATA "R2D4L2U4"
1510 DATA "R2D2L2U2D4"
1520 DATA "R2D4H1F1L2U4"
1530 DATA "R1F1G1D1F1BL2U4"
1540 DATA "R2L2D2R2D2L2"
1550 DATA "R2L1D4"
1560 DATA "D4R2U4"
1570 DATA "D3F1E1U3"
1580 DATA "D4E1F1U4"
1590 DATA "D1F2D1U1BU2U1D1G2D1"
1600 DATA "F1E1G1D3"
1610 DATA "R2D1G2D1R2"
1620 DATA "R1L1D4R1"
1630 DATA "D1F2D1"
1640 DATA "BR1R1D4L1"
1650 DATA "BD1E1F1"
1660 DATA "BD4R3"
1670 DATA "BR1F1"
1680 '██████████ S-P AFFICHAGE
1690 FORI=1TOLEN(PH$)
1700 B=ASC(MID$(PH$,I,1))-33
1710 IFB=-1THENNEXT
1720 Z=-2+I*4
1730 PSET(Z,Y),D:DRAW"C=C;XA$(B);"
1740 NEXT
1750 RETURN
1760 '██████████ S-P COULEUR SPRITE
1770 CS=CS+1
1780 IFCS=16THENCS=1
1790 RETURN
```



CROCK' IN SOFT

Comment passer un logiciel du commerce de cassette à disquette, autrement dit le déplomber. A ces quelques mots, je vois déjà que vous vous "léchez les babines" et qu'une lueur maléfique traverse votre regard de "pirate". Bon, puisque c'est comme ça, parlons d'autre chose...
Je pourrais, par exemple, vous raconter que votre correspondante préférée de MICROS MSX (celle qui essaye de satisfaire vos commandes par correspondance) a bien des soucis avec notre Rédacteur en Chef adjoint (vous voyez qui je veux dire...), et que celui-ci, ne sait pas comment s'y prendre depuis deux mois pour lui faire comprendre qu'il veut..., qu'il a envie..., bref vous m'avez compris. Même avec la superbe 600 Kawa qu'il vient de s'acheter, il n'est pas sûr de pouvoir assuré. Quelle histoire ! Comptez sur moi, pour vous tenir au courant de la suite des événements. Boulder Dash, c'est un peu long à charger sur cassette et il est nettement plus agréable de l'avoir sur disquette. Mais ne pensez pas qu'il suffit de faire un simple <SAVE "BOULDER"> pour accomplir cette vile besogne, car certains programmes vont, sans nous demander notre avis, se placer sur le programme de gestion du drive qui se situe dans les &HEØØØ, donc en résulte dans certains cas un "plantage" magistral (quand le programme dépasse cette adresse bien sûr). Pour remédier à cet incident de parcours, on est obligé de charger le fameux programme à un autre endroit. Stop ! Ne voyez là, aucune allusion déplacée, surtout quand je déclare solennellement qu'il suffit de faire un OFFSET du programme pendant le chargement.



A votre avis, sérieusement, vous pensez que c'est normal que le Rédac-Chef ait une simple Yam 125 quand le Rédac-Chef adjoint (depuis peu) a une 600. Non ? ! Ok, alors il vous faudra un chargeur pour lancer Boulder Dash.

1 - Donc, conservez la page dans la main gauche, et tapez de la main droite le programme suivant (attention celui-ci ne fonctionne pas sur MSX2, car notre déplombeur maison est très nul).

```
10 CLEAR 200,&HC000
20 DATA F3,DB,A8,F5,C6,04,F5,D3,A8,3A
,02,40,FE,6F,CA,15, C0,F1,C3,04,C0,F1
,21,9A,FD,11,9B,FD,01,2B,02,36,C9,ED,
B0,21,00,80,11,00,C1,01,7F,32,ED,B0,F
1,D3,A8,C3,DC,C6,$
30 I=&HC000
40 READ A$
50 IF A$="$" THEN 90
60 POKE I,VAL("&H"+A$)
70 I=I+1
80 GOTO 40
90 BSAVE"CHARGEUR",&HC000,I,&HC000
100 DEFUSR=0:?USR(0)
```

Sans vouloir jouer absolument "007", je vous garantie que ce programme se sauvegarde tout seul sous le nom secret de chargeur, et **s'auto-détruit après.** Maintenant, introduisez une disquette dans le drive et faîtes un <RUN>. Un reset se produit, c'est normal.

2 - Dans certains cas, le programme se permet honteusement de vérifier les "HOOKs", et il faut tous les inhiber. C'est pourquoi le chargeur s'occupe sans scrupule de remettre à C9 tous les "HOUOUKs".

3 - Le programme écrasant le DOS comme un simple mégot de Gitane sans filtre, je dois vous montrer l'utilité de l'"OFFSET".

Ce n'est qu'un tout petit "truc" qui vous permet de charger une programme en langage "môchïn" à une adresse de chargement différente de celle d'origine. Sa syntaxe :

BLOAD "PROG",OFFSET

Exemple :
Pour un programme se chargeant en CØØØH, faisant 1ØØØH de longueur, et que l'on veut transférer en D8ØØH, l'OFFSET se calcule ainsi :

OFFSET = &HD8ØØ&HCØØØ

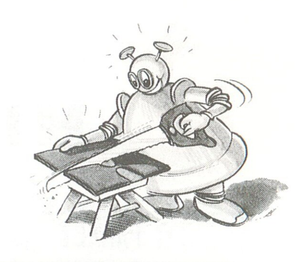
Ce qui vous donne un OFFSET, si vos calculs sont corrects, de 18ØØH.
Si vous devez calculer un OFFSET qui soit négatif, ajoutez 65536.
Exemple :

-1000 + 65536 = 64536

Votre OFFSET de -1ØØØ est devenu 64536.
Appliquons maintenant cette méthode à notre brave Boulder.
Boulder Dash se trouve en C1ØØH et je désire le placer en 85ØØH pour ne pas être dérangé dans la suite des opérations...
Calcul de l'OFFSET :

?HEX$(&H85ØØ—&HC1ØØ)
C4ØØ
BLOAD"CAS:BD5",&HC4ØØ

CROCK' IN SOFT



4 - Introduisez la disquette contenant le programme **CHARGEUR.**
Faites ensuite et sans réserve :

BLOAD"CHARGEUR"

BSAVE"BOULDERDASH",&H85ØØ,&HC Ø4Ø, &HC ØØØ

KILL"CHARGEUR"

Pour éviter les erreurs, il est préférable d'effectuer discrètement un petit programme BASIC pour le charger.

```
10 CLEAR 200,&H8500
20 BLOAD"BOULDERDASH"
30 FOR I=0 TO 4000:NEXT I:DEFUSR=&HC0
00:A=USR(0)
```

Enfin,... et même si notre Rédac-adjoint-chef est un peu perturbé actuellement (ne manquez pas de lui écrire personnellement pour le soutenir dans son action), faîtes sans pudeur un :

SAVE "BOULDER.BAS"

Dans notre prochain numéro, au mois de janvier 87, non, non, promis pour Septembre, la suite de notre roman feuilleton avec nos deux héros internes, et quelques petits déplombages surprises.

Déplombage réalisé par notre déplombeur "Maison", Commentaires authentiques de Roboton



Ps : Ritchie (TTC) a réussi à parvenir jusqu 'au bout de KNIGHTMARE, et vous signale que le but final ne vaut pas la peine "de s'y donner" ... il faudrait savoir.

HIT PARADE/BIT PARADE

La rédaction vous propose son Hit parade des meilleurs jeux et utilitaires. Vous trouverez également le Bit parade des pires « croûtes » et le Cheap parade pour les « plus démunis ». La rubrique « MMSX » précise le numéro de la revue dans lequel le logiciel a été testé.

HIT PARADE - utilitaires LE CLASSEMENT DE L'ÉTÉ 1986		
TITRES	ÉDITEUR	MMSX
1 - C	Microsoft	?
2 - LOGO	Philips	4
3 - TURBO PASCAL	Fraciel	6
4 - MULTITEXT	Dim soft	4
5 - GRAPHIC MASTER	Sony	5
6 - M80/L80	Microsoft	?
7 - MULTIPLAN	Microsoft	?
8 - DBASE II	Ashton-Tate	?
9 - HITBIT CALC	Sony	?
10 - DR BASIC AND MR BUG	V.L.S.I	?



HIT PARADE/BIT PARADE

HIT PARADE - jeux - LE CLASSEMENT DE L'ÉTÉ 86		
TITRES	ÉDITEUR	MMSX
1 - KNIGHT LORE & ALIEN 8	Ultimate	5
2 - LODE RUNNER	Sony	3
3 - KNIGHTMARE	Konami	6
4 - EGGERLAND MYSTERY	Hal	6
5 - GALAGA	Namco	3
6 - NIGHTSHADE	Ultimate	7
7 - PROFESSIONAL HOLE IN ONE	Hal	6
8 - PING PONG	Konami	4
9 - BRIDGE	Nice Ideas	5
10 - SORCERY	Virgin	?
11 - LA GESTE D'ARTILLAC	Infogrames	6
12 - ROLLER BALL	Hal	6
13 - HARVEY SMITH SHOW JUMPER	Team/Sanyo	5
14 - ATHLETIC LAND	Konami	4
15 - OCTOPUSS	Vifi Internat.	3
16 - ILLUSIONS	Nice Ideas	3
17 - XYZOLOG	Electric Softc.	7
18 - YIE AR KUNG FU 2	Konami	6
19 - PAYLOAD	Sony	6
20 - BOOGA-BOO THE FLEA	Quicksilva	3
21 - KING'S VALLEY	Konami	5
HIT PARADE - jeux - LES FRISSONANTS		
22 - ERIC AND THE FLOATERS	Kuma	5
23 - HYPER RALLY	Konami	5
24 - MEAN STREETS	Kuma	?
25 - STOP THE EXPRESS	Kuma	5
26 - HYPER SPORT 3	Konami	6

Ces classements ne tiennent pas compte des prix des logiciels.

BIT PARADE - jeux - LE CLASSEMENT DE L'ÉTÉ 1986		
TITRES	ÉDITEUR	MMSX
1 - CRAZY GOLF	Mr Micro	6
2 - CASTLE COMBAT	Spectravidéo	4
3 - PANIC JUNCTION	Mr Micro	6
4 - AUTOROUTE	Infogrames	3
5 - SPACE BUSTERS	Aackosoft	4
6 - FIRE RESCUE	Kuma	3
7 - OH ! MUMMY !	Electric	?
8 - BUZZ OFF !	Electric	?
9 - HUMPHREY	Mr Micro	1
10 - HEAVY BOXING	Hal	?

Ce classement n'est pas exhaustif, faites-nous part de vos propres expériences.

CHEAP PARADE (— 100 FF) - jeux - LE CLASSEMENT	
1 - HARVEY SMITH SHOW JUMPER	6 - STOP THE EXPRESS
2 - XYZOLOG	7 - BUSTER BLOCK
3 - BOOGA-BOO THE FLEA	8 - BOULDER DASH
4 - ERIC AND THE FLOATERS	9 - SWEET ACORN
5 - MEAN STREETS	10 - ELIDON

« Pas mal pour le prix... »

GALAXIA (env. 75 FF)
OH ! NO ! (env. 50 FF)
JET SET WILLY (env. 95 FF)
RED MOON (env. 95 FF)
STAR AVENGER (env. 95 FF)
JET SET WILLY II (env. 95 FF)
ZIPPER (env. 49 FF)
NINJA (env. 75 FF)
SPECIAL OPERATION (env. 95 FF)
THE SNOWMAN (env. 95 FF)
CHILLER (env. 50 FF)

LES LOGICIELS ATTENDUS		
TITRES	SUPPORT/ÉDITEUR	ATTENDU
- Dunk shot	cartouche Hal	8/86
- Lode Runner II	cartouche Sony	?/ ? ?
- Championship Lode Runner	cartouche Sony	?/ ? ?
- Goonies	cartouche Konami	8/86
- Rambo	cartouche Pack-In-Video	?/ ? ?
- DX7 Voice	cartouche Yamaha	?/ ? ?
- BC's Quest for tires	cartouche Comptiq	?/ ? ?
- Magical Kid Wiz	cartouche Sony	?/ ? ?
- Midnight Brothers	cartouche Sony	?/ ? ?
- Traffic	cartouche Sony	?/ ? ?
- Twin Bee	cartouche Konami	?/ ? ?
- Bank Panic	cartouche Sega	?/ ? ?
- Hang On	cartouche Sega	?/ ? ?
- Skygaldo	cartouche Magical Zoo	?/ ? ?
- Relics	cartouche Bothtec	?/ ? ?
- The Castle	cartouche ASCII	?/ ? ?
- Rockn'Bolt	cassette Activision	?/ ? ?
sur MSX2 exclusivement...		
- Laydock	disquette T&E/Sony	9/86
- Hydlide	disquette T&E/Sony	9/86
- Emmy II	disquette ASCII	?/ ? ?
- Cosmic soldier	disquette ASCII	?/ ? ?
- Base-ball	disquette ASCII	?/ ? ?
- Cheese II	cartouche Neos	?/ ? ?
- Bad Max	disquette Transoft	9/86

Le principal point à éclaircir concerne les logiciels spécifiques au MSX2. Il en existerait une trentaine à l'heure actuelle au Japon, sans compter les logiciels tournant sur MSX1 mais nécessitant 80 colonnes pour être pleinement exploitables (Turbo Pascal par exemple).

* Le BIT PARADE ne vous était pas offert par Sony.

TOP TEAM MICROS MSX

Nous sommes les meilleurs (mais pas les plus modestes), alors à vous de jouer et de nous prouver que vous êtes capables de faire mieux. Relevez le défi et entrez à votre tour dans le Top Team Micros MSX.

ÉTÉ 86				
Nom du jeu	**Éditeur**	**Score**	**Tableau**	**Détenteur**
Alien 8	Ultimate	125/132 car	22/24 sal.	J.-F. B.
Athletic Land	Konami	320 200	367	J.-F. B.
Bosconian	Namco	240 540	14	F. L.
Eggerland Mystery *	Hal	11 210	105	E. A.
Eric and the Floaters	Kuma	67 320	48	L. B.
Galaga	Namco	1 638 030	138	F. L.
Hole-in-one	Hal	— 18	/	J.-F. B.
Hole-in-one pro	Hal	— 8	/	J.-F. B.
Hyper Ralley	Konami	150 700	rank 276	F. L.
King's Valley	Konami	42 800	9	L. K.
Knight Lore	Ultimate	71 %	/	J.-F. B.
Octopuss	Vifi	230 460	26	F. L.
Payload *	Sony	1 000 000	/	J.-F. B.
Ping-pong *	Konami	21/0 21/0	/	E. A.
Road Fighter	Konami	159 495	12	L. K.
Roller ball	Hal	2 473 000	/	E. A.
Sorcery *	Virgin	8 sorciers	/	J.-F. B.
Stop the Express	Kuma	3 640	2	E. A.
Tennis Konami *	Konami	6 :0 6 :0	/	J.-F. B.
Yie ar kung fu *	Konami	+ 999 999	+ 100	J.-F. B.
Yie ar kung fu 2	Konami	72 500	7	C. H.

Les abréviations suivantes ont été utilisées :
J.-F. B. pour Jean-François Balaine ;
L. B. pour Laurence Balaine ;
E. A. pour Éric von Ascheberg ;
F. L. pour Fréderic Laudet ;
L. K. pour Laurent Knoll ;
C. H. pour Christophe Hacherdol.

Les titres suivis d'un astérisque sont ceux des jeux considérés comme terminés. Pour finir un jeu, il faut établir des performances imbattables par le score (plus d'un tour de tableau) ou par le nombre de tableaux (jeu terminé).

Pour chaque jeu, les scores doivent être réalisés au niveau le plus élevé sauf pour ROLLER BALL et les deux HOLE-IN-ONE où le niveau « expert » semble le plus approprié.

POUR PARTICIPER...

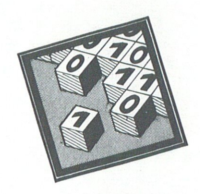
adressez au journal une lettre comportant vos nom, adresse et âge. Précisez le titre du jeu, l'éditeur, votre High Score et le tableau atteint. Joignez votre photo (type photo d'identité en noir) et naturellement une photo d'écran attestant l'authenticité de votre exploit.

NE MANQUEZ PAS

LE PROCHAIN NUMERO

DE MICROS MSX

PARUTION (JUREE !)
SEPTEMBRE 86



INITIATION A L'ASSEMBLEUR

4e PARTIE

A partir de ce numéro, nous allons devenir beaucoup plus pratiques en vous proposant de suivre la démarche complète pour l'écriture d'un moniteur.

Pour ceux qui l'ignorent encore, un moniteur est un programme en langage machine qui permet de modifier la mémoire centrale, de lancer l'exécution d'un programme en assembleur et de visualiser les contenus des registres du processeur. En outre, des moniteurs plus sophistiqués permettent de poser des points d'arrêt (BREAK POINT) et de suivre un programme à la trace comme le fait la fonction TRON du Basic.

Découvrons donc pas à pas la structure d'un moniteur que nous étofferons par la suite.

Tout d'abord, chacun sait que l'écriture du programme en assembleur dépend du logiciel d'assemblage utilisé.

En effet, d'un assembleur à l'autre, la définition des constantes (", $, ..) et le format des étiquettes peuvent varier. Nous avons retenu les conventions suivantes (qui sont celles du MACRO 80 de Digital Research) :

Constante Décimale : aucun signe.

Constante hexadécimale : commence par un numérique (lorsque la constante commence par une lettre, on met un Ø devant) et se termine par H.

Ex : 12H = 18 décimal
ØAØH = 16Ø décimal.

Les étiquettes se terminent par le signe : et sont limitées à 6 caractères.

Les pseudo-instructions suivantes sont utilisées :

EQV pour indiquer l'équivalence entre une étiquette et une constante.

DB pour définir des suites d'octets non exécutables (message, constante interne,...)
Ex : DB 'MARTIN' définit la suite de six octets 4D 41 52 54 49 4E correspond aux codes ASCII des lettres de MARTIN.

I — PREMIÈRE ÉTAPE : L'AFFICHAGE DU TITRE

Un logiciel commence toujours par l'effacement de l'écran et l'affichage du titre. Nous vous proposons donc d'analyser la procédure à suivre pour produire ces effets.

1 — L'effacement d'écran

L'effacement de l'écran peut s'effectuer de plusieurs manières :

a) en écrivant un programme qui affiche des espaces dans tout l'espace de l'écran. Méthode efficace mais débile car elle existe déjà à l'intérieur de la ROM BIOS.

b) en écrivant un programme qui appelle directement la routine d'effacement d'écran de la ROM BIOS. C'est la méthode la plus courante.

c) en écrivant un programme qui envoie le code d'effacement d'écran (12) à l'écran. Cette méthode ne fonctionne qu'en mode SCREEN Ø. Comme c'est ce mode qui est utilisé dans le programme Moniteur, nous retiendrons cette méthode.

```
Programme : LD    A,12
            CALL  18H
```

La sous-routine située en 18 hexa porte le nom de OUTDO. Elle envoie au gestionnaire d'écran l'octet contenu dans l'accumulateur (A).

2 — L'affichage du titre

Deux méthodes permettent d'afficher une chaîne de caractères :

1) Il suffit de terminer la chaîne de caractères par un octet à ØØ et de lire tous les caractères un à un en les envoyant au gestionnaire d'écran au moyen de la routine OUTDO vue ci-dessus. Un test préalable de la valeur à envoyer suspendra l'opération si cette valeur vaut Ø.

Exemple :

```
1Ø MES:     DB    "CECI EST UN MESSAGE
                  IDIOT"
2Ø          DB    ØØ
3Ø DEBUT:   LD    HL,MES
4Ø NEXT:    LD    A,(HL)
5Ø          CP    Ø
6Ø          RET   Z
7Ø          CALL  18H
8Ø          INC   HL
9Ø          JR    NEXT
```

Analyse :

— La ligne 1Ø définit la suite d'octets du message désiré.

— La ligne 2Ø contient le délimiteur de fin de chaîne (Ø).

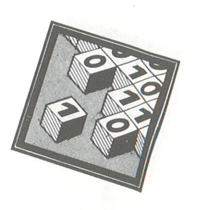
— La ligne 3Ø constitue le point d'entrée du programme et permet de positionner le registre 16 bits HL à l'adresse qui contient le premier caractère de la chaîne à afficher.

— La ligne 4Ø charge l'accumulateur (A) avec le caractère courant pointé par HL (au départ, le premier caractère de la chaîne).
Notez aussi la présence de l'étiquette NEXT : qui sera utilisée par la suite.

— La ligne 5Ø regarde si le caractère contenu dans A vaut Ø.
Dans l'affirmative, le sémaphore de zéro (Z) est positionné et la ligne 6Ø produira un retour au programme appelant.

— La ligne 6Ø produit un retour au niveau supérieur

INITIATION A L'ASSEMBLEUR



(programme appelant) si le sémaphore Z est positionné.

— La ligne 70 est exécutée si l'octet contenu dans A n'est pas égal à zéro. Elle envoie au gestionnaire d'écran le caractère contenu dans A, ce qui produit son affichage.

— La ligne 80 incrémente HL pour pointer sur le caractère suivant.

— La ligne 90 produit un saut à la ligne 40 où tout recommence.

REMARQUE :

Il est évident que la position du message est sans importance. En effet, il pourrait très bien être placé en fin de programme après l'instruction de saut (JR).

2) La deuxième méthode, plus facile, utilise une routine de la ROM Basic qui permet d'afficher une chaîne de caractères. Malheureusement, la position de cette routine n'est pas garantie par Microsoft, mais, jusqu'à présent, tous les MSX1 possèdent cette routine au même endroit (527BH).

Le programme précédent s'écrit alors :

```
10 MES:  DB     "CECI EST UN MESSAGE
                IDIOT"
20       DB     00
30       LD     HL,MES
40       CALL   527BH
50       RET
```

ou même :

```
10 MES:  DB     "CECI EST UN MESSAGE
                IDIOT"
20       DB     00
30       LD     HL,MES
40       JP     527BH
```

Le retour étant produit par le RET de la routine 527BH.

REMARQUE :

Pour produire un saut de ligne, il suffit d'envoyer la séquence composée des caractères CR (13) et LF (10) au gestionnaire d'écran. Une routine située en 7328H produit l'émission du CR+LF.
Dans notre moniteur, l'affichage du titre doit être suivi d'un saut de ligne et de l'affichage du caractère de sollicitation (PROMPT). Le caractère est le tiret "-".

REMARQUE :

La routine d'affichage d'un caractère OUTDO est située à l'adresse 18H. Cette adresse est particulière. En effet, le processeur est capable de réaliser un appel à cette routine en utilisant un code objet d'un seul octet. Ce code porte le nom de RESTART (RST).
Les adresses situées en 00H, 08H, 10H, 18H, 20H,30H et 38H sont appelables au moyen d'un RESTART.
Le code du RST 18 est DFH, ce qui est plus court que la séquence CD 1800 qui réalise exactement la même chose.

II — ÉCRITURE DE LA PREMIÈRE PARTIE DU PROGRAMME SOURCE ASSEMBLEUR.

```
10              ORG    0D000H          Adresse d'implantation
20  CRLF:       EQU    7328H           Saut de ligne
30  STRNG:      EQU    527BH           Affichage
40  PROMPT:     EQU    "-"             Tiret
50  CMSG        DB     12              CLS
60              DB     "MONITEUR       MSX"
70              DB     10 ,13, 10, 0   LF + CR
80  DEBUT:      LD     HL,CMSG         Pointe HL sur message
90              CALL   STRNG           Affiche
100 MAIN:       CALL   CRLF            Produit saut de ligne
110             LD     A,PROMPT        Affichage du tiret
120             RST    18H
130             RET
```

Suite d'octets produite par l'assembleur :

```
0C AD 4F 4E 49 54 45 55 52 0A
0D 0A 00
21 00 D0 CD 7B 52 CD 28 73 3E 2D
DF C9
```

Le début du programme est donc situé en D00D.

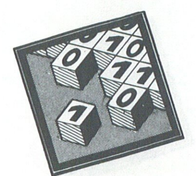
Le programme Basic qui charge et exécute ce programme peut s'écrire :

```
10 CLEAR 50,&HCFFF
20 FOR I = &HD000 TO &HD019
30 READ A$
40 POKE I, VAL ("&H"+A$)
50 NEXT I
60 DEFUSR = &HD00D
70 L = USR(0)
80 DATA 0C,4D,4F,4E,49,54,45,55,52,0A,0D,0A,
   00,21,00,D0,CD,7B,52,CD,28,73,3E,2D,DF,C9
```

Dans le prochain numéro, nous étudierons la façon de lire un ou plusieurs caractères en provenance du clavier ainsi que la recherche en table avec la production de message d'erreur.

(A suivre...)

Daniel Martin



INITIATION A L'ASSEMBLEUR

Avant que j'oublie, « ACHETEZ TOUS OCTOPUSS ! ! ! ! ». C'est facile, c'est pas cher et ça peut nous rapporter gros. Ayez confiance, foncez dans votre boutique préférée, achetez OCTOPUSS édité par Vifi International et que Dieu vous bénisse. Sinon, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, cette rubrique s'intitule initiation au Z80 *par la pratique*. Ce qui veut dire que nous allons faire de la pratique maintenant que vous en savez autant que moi sur le langage machine (que celui qui a dit « et même plus » se dénonce immédiatement).

A partir de ce numéro de MICROS MSX, nous allons tenter de résoudre des problèmes pratiques précis. Ce mois-ci, je vous propose la réalisation suivante : créer et déplacer un sprite en haute résolution suivant le joystick ou le clavier. La rubrique « BIOS » comporte le détail des routines qui nous seront utiles.

Avant toute chose, il nous faut déterminer la forme de notre sprite. Je vous propose un petit carré. Cherchons à trouver ses codes sachant qu'un point allumé vaut 1 et un point éteint 0.

```
XXXXXXXX   11111111B = ØFFH = 255
X      X   1ØØØØØØ1B = Ø81H = 129
X XXXX X   1Ø1111Ø1B = ØBDH = 189
X X  X X   1Ø1ØØ1Ø1B = ØA5H = 165
X X  X X   1Ø1ØØ1Ø1B = ØA5H = 165
X XXXX X   1Ø1111Ø1B = ØBDH = 189
X      X   1ØØØØØØ1B = Ø81H = 129
XXXXXXXX   11111111B = ØFFH = 255
```

Les conversions entre nombres binaires, hexadécimaux et décimaux ont été expliquées dans STANDARD MSX N° 3. Dans le programme en langage machine, notre sprite sera codé avec Champ par les lignes :

```
SPRITE  DB      $IFF,$81,$BD,$A5
        DB      $A5,$BD,$81,$FF
```

Alors qu'avec Odin et M80, il faudra écrire :

```
SPRITE  DB      ØFFH,Ø81H,ØBDH,ØA5H
        DB      ØA5H,ØBDH,Ø81H,ØA5H
```

Bien, ceci étant fait, on peut s'attaquer au programme en lui-même. Définissons d'abord son origine que nous ferons suivre d'une ligne qui ne sert à rien mais qui reste pratique pour les corrections :

CHAMP

```
        ORG     $CØØØ
DEBUT   NOP
```

ODIN M8Ø

```
        ORG     ØCØØØH
DEBUT : NOP
```

La seconde ligne est constituée d'un label ("DEBUT") et de l'instruction NOP ("No Operation") qui dit au processeur de ne rien faire.

La programmation à proprement parler commence maintenant. Examinons ensemble la démarche à suivre. Le programme va se décomposer en deux parties, la première fera l'initialisation à savoir passage en haute résolution, choix des couleurs, effacement de l'écran et définitions du sprite et de ses attributs. La seconde partie constitura ce qu'on appelle le « corps » du programme. Elle sera chargée de tester le joystick et le clavier, de modifier la position du sprite, de temporiser et de tester le CTRL + STOP qui nous permettra de revenir au BASIC.

Le passage en haute résolution s'opère très facilement grâce à un appel (instruction CALL) à une routine du BIOS :

```
        CALL    INIGRP
```

Le changement de couleur est à peine plus compliqué, il faut simplement charger (instruction LoaD) trois variables système en utlisant le registre A, puis appeler encore le BIOS :

```
        LD      A,2
        LD      (FORCLR),A
        LD      A,1
        LD      (BAKCLR),A
        LD      (BDRCLR),A
        CALL    CHGCLR
```

La création du sprite s'effectue de la même manière. On charge le registre double HL avec l'adresse où sont stockés les codes du sprite. (On a repéré cette adresse grâce au label « SPRITE ».) Puis on définit dans DE, l'adresse de la mémoire vidéo où ils doivent être tranférés. (On sait que les formes des sprites sont mémorisées à partir de l'adresse 3800H de la mémoire vidéo.) Enfin, on spécifie le nombre d'octets à tranférer dans BC avant d'appeler la routine LDIRVM du BIOS.

```
LD      HL,SPRITE
LD      DE,Ø38ØØH       ou   LD  DE,Ø38ØØH
LD      BC,8
CALL    LDIRVM
```

Il ne nous reste plus qu'à initialiser les attributs du sprite en définissant dans l'ordre son ordonnée (95 pour être au milieu de l'écran), son abscisse (127), son plan (Ø) et sa couleur (14). Notons que grâce à un examen attentif du BIOS, nous savons que la routine WRTVRM ne modifie pas le registre double HL, et que, par conséquent, il n'est pas nécessaire de charger HL à chaque fois. Il suffit d'utiliser l'instruction INC (INCrement) pour augmenter HL d'une unité à chaque fois :

```
LD      HL,$1BØØ        ou   LD  HL,Ø1BØØH
LD      A,95
CALL    WRTVRM
INC     HL
LD      A,127
CALL    WRTVRM
INC     HL
LD      A,Ø
CALL    WRTVRM
INC     HL
LD      A,14
CALL    WRTVRM
```

La première partie est terminée. Attaquons-nous à la seconde. Commençons par un nouveau label et testons ensuite la position du joystick sachant qu'on obtiendra :

```
8  1  2
 \ | /        suivant la position du joys-
 7—0—3        tick
 / | \        ou du clavier.
6  5  4
```

On utilisera une petite astuce pour tester à la fois le clavier et le joystick. Il n'est pas indispensable que vous la compreniez dans l'immédiat :

```
LOOP    NOP
        LD      A,Ø
        CALL    GTSTCK
        PUSH    AF
        LD      A,1
        CALL    GTSTCK
        LD      B,A
        POP     AF
        XOR     B
```

La routine GTSTCK retourne la direction du joystick dans le registre A. Nous allons à présent comparer le contenu de A avec 1, 3, 5 et 7 (respectivement haut, droite, bas, gauche) grâce à l'instruction CP (« ComPare »). Nous réaliserons ensuite un « saut conditionnel » (JP Z,XXXX pour JumP on Zero), c'est-à-dire que le saut aura lieu si la condition est remplie. Si rien ne se trouve détecté, on saute au label "SUITE".

```
        CP      1
        JP      Z,HAUT
        CP      3
        JP      Z,DROITE
        CP      5
        JP      Z,BAS
        CP      7
        JP      Z,GAUCHE
        JP      SUITE
```

Ensuite, dans chaque cas de figure, il suffit de lire la position actuelle du sprite puis de la réactualiser en fonction du déplacement désiré. Puis, on appelle un sous programme de temporisation (pour que cela n'aille pas trop vite) par le label « TEMPO » et on passe à la « SUITE ».

```
HAUT    NOP
        LD      HL,$1BØØ
ou      LD      HL,Ø1BØØH
        CALL    RDVRM
```

Le Z80 par la pratique (5e partie)



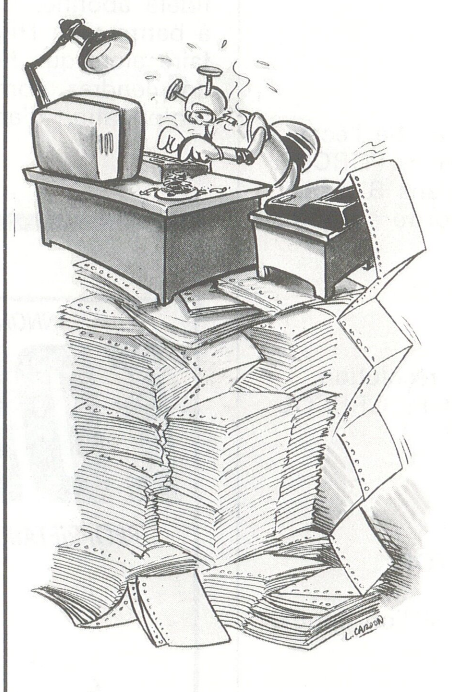
```
          DEC     A
          CALL    WRTVRM
          CALL    TEMPO
          JP      SUITE
DROITE    NOP
          ...
          ...
          ...
          JP      SUITE
BAS       NOP
          ...
          ...
          ...
          JP      SUITE
GAUCHE    NOP
          LD      HL,$1BØ1
ou   LD   HL,Ø1BØ1H
          CALL    RDVRM
          DEC     A
          CALL    WRTVRM
          CALL    TEMPO
```

Pour terminer, utilisons une dernière routine du BIOS pour vérifier si l'on appuie sur CTRL + STOP (ce qui permet de revenir au BASIC) et écrivons le sous programme de temporisation.

```
SUITE     NOP
          CALL    BREAKX
          JP      NC,LOOP
;
;
;
TEMPO     NOP
          LD      BC,$Ø3ØØ
ou   LD   BC,ØØ3ØØH
BCL       DEC     BC
          LD      A,B
          CP      Ø
          JP      NZ,BCL
          RET
```

Notre programme est maintenant terminé, en voici la liste complète sous macro assembleur M80 :

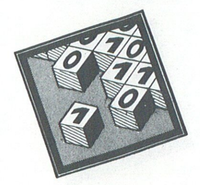
```
          .Z8Ø
          ASEG
          ORG     ØCØØØH
;
;         SYMBOLES
;
INIGRP    EQU     ØØØ72H
FORCLR    EQU     ØF3E9H
BAKCLR    EQU     ØF3EAH
BDRCLR    EQU     ØF3EBH
CHGCLR    EQU     ØØØ62H
GTSTCK    EQU     ØØØD5H
RDVRM     EQU     ØØØ4AH
WRTVRM    EQU     ØØØ4DH
LDIRVM    EQU     ØØØ5CH
CLS       EQU     ØØØC3H
BREAKX    EQU     ØØØB7H
;
;         PROGRAMME
;
DEBUT::   NOP
          CALL    INIGRP
          LD      A,2
          LD      (FORCLR),A
          LD      A,1
          LD      (BAKCLR),A
          LD      (BDRCLR),A
          CALL    CHGCLR
          XOR     A
          CALL    CLS
;
          LD      HL,SPRITE
          LD      DE,Ø38ØØH
          LD      BC,8
          CALL    LDIRVM
          LD      HL,Ø1BØØH
          LD      A,95
          CALL    WRTVRM
```



```
          INC     HL
          LD      A,127
          CALL    WRTVRM
          INC     HL
          LD      A,Ø
          CALL    WRTVRM
          INC     HL
          LD      A,14
          CALL    WRTVRM
;
;
LOOP:     NOP
          LD      A,Ø
          CALL    GTSTCK
          PUSH    AF
          LD      A,1
          CALL    GTSTCK
          LD      B,A
          POP     AF
          XOR     B
;
          CP      1
          JP      Z,HAUT
          CP      3
          JP      Z,DROITE
          CP      5
          JP      Z,BAS
          CP      7
          JP      Z,GAUCHE
          JP      SUITE
HAUT:     NOP
          LD      HL,Ø1BØØH
          CALL    RDVRM
          DEC     A
          CALL    WRTVRM
          CALL    TEMPO
          JP      SUITE
;
DROITE:   NOP
          LD      HL,Ø1BØ1H
          CALL    RDVRM
          INC     A
          CALL    WRTVRM
          CALL    TEMPO
          JP      SUITE
;
BAS:      NOP
          LD      HL,Ø1BØØH
          CALL    RDVRM
          INC     A
          CALL    WRTVRM
          CALL    TEMPO
          JP      SUITE
;
GAUCHE:   NOP
          LD      HL,Ø1BØ1H
          CALL    RDVRM
          DEC     A
          CALL    WRTVRM
          CALL    TEMPO
;
SUITE:    NOP
          CALL    BREAKX
          JP      NC,LOOP
TEMPO:    NOP
          LD      BC,ØØ3ØØH
BCL:      DEC     BC
          LD      A,B
          CP      Ø
          JR      NZ,BCL
          RET
;
;
;
SPRITE:   DB   ØFFH,Ø81H, ØBDH,ØA5H
               ØA5H,ØBDH, Ø81H,ØFFH
;
          END DEBUT
```

(A suivre)

Eric von Ascheberg



LE BIOS

Voici la liste des sauts du BIOS utilisés dans l'initiation au Z80 par la pratique :

ØØØ4A RDVRM
Fonction : Lit la mémoire vidéo adressée par [HL].
En entrée : HL
En sortie : A
Modifie : AF

ØØØ4D WRTVRM
Fonction : Ecrit dans la mémoire vidéo adressée par [HL] la donnée [A].
En entrée : HL, A
En sortie : rien
Modifie : AF

ØØØ5C LDIRVM
Fonction : Transfert de données de la mémoire vers la mémoire vidéo.
En entrée : Adresse de l'origine en [HL].
Adresse de destination en [DE].
Longueur en [BC].
En sortie : rien
Modifie : tout

ØØØ62 CHGCLR
Fonction : Change les couleurs de l'écran.
En entrée : Couleur du texte dans FORCLR.
Couleur de fond dans BAKCLR.
Couleur de bordure dans BDRCLR.
En sortie : rien
Modifie : tout

ØØØ72 INIGRP
Fonction : Passage en haute résolution.
En entrée : GRPNAM, GRPCGP, GRPCOL, GRPATR GRPPAT
En sortie : rien
Modifie : tout

ØØØB7 BREAKX
Fonction : Test du CTRL+STOP.
En entrée : rien
En sortie : Carry positionnée si l'on appuie
Modifie : AF

ØØØC3 CLS
Fonction : Effacement de l'écran.
En entrée : rien
En sortie : rien
Modifie : AF, BC, DE

ØØØD5 GTSTCK
Fonction : Test du joystick ou des flèches.
En entrée : Numéro du joystick en [A] (Ø=clavier)
En sortie : Direction en [A].
Modifie : tout

LES VARIABLES SYSTEME

Ce mois-ci, nous n'utilisons que trois variables système pour notre programme :

ØF3E9 Nom : FORCLR
Taille : 1 octet
A froid : 15
Fonction : Couleur du texte

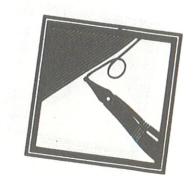
ØF3EA Nom : BAKCLR
Taille : 1 octet
A froid : 4
Fonction : Couleur du fond

ØF3EB Nom : BRDCLR
Taille : 1 octet
A froid : 7
Fonction : Couleur de marge

Voilà, maintenant que cette question est réglée, j'aimerais profiter des quelques lignes qui me restent pour évoquer le petit concours Galaga que j'ai lancé il y a quelques temps. Heureusement, à ce propos, que MICROS MSX est là pour faire bouger les choses et vous proposer (précipitez-vous) les logiciels NAMCO en vente par correspondance. Donc, dans le numéro quatre, je lance un défi consistant à réaliser le plus haut score à Galaga. Eh bien, un fidèle abonné, Laurent ITTI a réussi non seulement à battre mon High score, mais plus fort encore, à le faire alors que le jeu n'était pas encore sorti ! Vous conviendrez comme moi qu'il a bien mérité une prolongation d'abonnement gratuite.

Eric von Ascheberg

CORRESPONDANCES



Vous êtes très nombreux à nous écrire, et nous sommes heureux de constater l'intérêt que vous portez au magazine MICROS MSX, mais nous ne pouvons plus vous répondre individuellement par courrier. Donc il est maintenant inutile de joindre un timbre à votre lettre.
Posez vos questions, exprimez vos opinions, faites vos remarques, communiquez vos trucs et astuces, vos conseils, vos inquiétudes, etc... et si un même sujet est fréquemment évoqué dans vos courriers, nous répondrons par un article dans nos rubriques habituelles : SOS PROGRAMMES, MSX PRATIQUE, CLIPS DU PROGRAMMEUR (voir dans les clips de ce numéro) ou dans la rubrique CORRESPONDANCES. Les questions posées plus spécifiques ou plus marginales seront traitées directement dans cette rubrique.

Nous avons reçu six lettres critiquant vivement le comparatif des trois ordinateurs de l'année. Comme nous sommes un peu masochistes et que nous n'avons pas peur de répondre aux critiques point par point, nous publions trois de ces lettres avec la réponse de l'auteur de l'article :

Atarien agressif :
Rapport au comparatif TO9, ATARI 520 ST(F Dites-vous !), SONY MSX 2.
En tout premier lieu, pour un comparatif qui s'applique au 520 STF, bravo !
Apprenez Eric von Ascheberg que le 520 STF dispose d'une alimentation intégrée (hé oui !). Mais est-il seulement nécessaire de connaître le TO9 et le 520 STF lorsque MICROS MSX les compare au grandiose SONY HB F500F ? De ce qui est de l'horrible touche jaune du TO9, j'en connais une autre qui ne diffère que par le fait d'être verte (de rage ?). Côté clavier, d'accord, l'Atari fait un bide.
Lecteur de disquettes ? Sony en première position ? Vous reconnaissez vous-même que son lecteur de disquettes est un veau ! Heureusement la vitesse aujourd'hui c'est dépassée ! Oui mais avec 720 Ko, indispensable pour le Sony dont les images H.R. occupent 64 Ko, ou comment faire d'un défaut une qualité ! Autre détail : monochrome et couleur. Un problème pour l'Atari. Peut-être, mais pour le prix du moniteur présenté avec le Sony (le KX-14CP1), c'est-à-dire plus de 6 000 francs, l'heureux lecteur pourra se payer et le moniteur monochrome (1 990) et le moniteur couleur (3 990) de l'Atari 520 STF. Ce détail est indigne d'intérêt, je vous l'accorde. Quant au BASIC des machines respectives, celui de 520 STF possède 170 instructions et il est compatible avec le GEM pour les graphismes... minable, non ? Vos copains journalistes ne sont-ils pas « pronostiqueurs » à Longchamps ?
Pour ce qui est des prix, je suis mort de rire, deux pages plus loin ils sont annoncés pour le Sony : annonce Vidéoshop. Demandez donc au vendeur de la configuration MSX2 + KX-14CP1 à 10 150 F de passer une annonce dans votre « journal » il va faire fortune.
Pour les logiciels disponibles, excusez-moi, mais honte à vous. Atari = 3/20. Regardez p. 8 de votre « journal ». Nous disons donc : Ultima II 3/20, Brataccas 3/20, King Quest II 3/20, Sundog 3/20.
Vous ne deviez pas être au courant, sans doute répugnez-vous à lire votre propre éditorial. Pour ce qui est des jeux promis par Sony, on nous a déja fait le coup avec les MSX tout court (Beuark !).
Quant aux périphériques le Sony imbattable, le disque dur en fait est un gadget à comparer d'une merveilleuse télécommande de magnétoscope !
Ecoeuré par tant d'honnêteté et de bonne foi, je préfère me rabattre sur MICRO VO de mai, où un vrai comparatif, digne d'intérêt, entre Macintosh et Atari 1040 STF. PS : On ne compare que ce qui est comparable !

Mathias FRAISSE, 69000 LYON

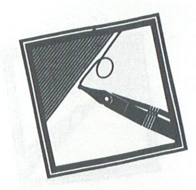


Réponse de l'intéressé :
On ne s'énerve pas ! Si j'ai bien compris, mon comparatif était malhonnête, de mauvaise foi et indigne d'intérêt. Ecrire ce genre de lettre me paraît abjecte ! J'ose espérer que vos mots ont dépassé votre pensée. J'ai écrit ce comparatif en mon âme et conscience et j'ai fait de mon mieux. Le fait d'avoir un avis différent du votre fait-il de moi un être malhonnête de mauvaise foi ? Enfin, si mon article était sans intérêt, pourquoi avoir envoyé une lettre pour le critiquer ? Avant de vous répondre sur le fond, une dernière remarque : ce « journal » comme vous l'écrivez mérite, à mon avis, pleinement son titre de journal, sans guillemet. Il n'est inféodé à personne, il n'hésite pas à publier toutes les informations en sa possession et tous les avis (même le vôtre). Ici, nous sommes tous fiers de ce que nous faisons et personne n'a le droit de mettre en doute notre objectivité.
Examinons point par point votre lettre :
— Alimentation intégrée : c'est vrai, je me suis trompé. J'ai voulu faire le banc d'essai du 520 STF alors que je n'avais qu'un 520 ST tout court. Ceci dans le but d'être plus juste vis-à-vis de l'ATARI. L'alimentation est un détail qui m'a échappé mais admettez que cela ne change pas fondamentalement le comparatif : mettez 16/20 à l'Atari au lieu de 15/20 pour cette rubrique.
— La touche jaune du Thomson est moche, je n'y peux rien. Je ne vois pas à quelle touche verte vous faites allusion.
— Côté clavier, on est d'accord !
— Lecteur de disquettes : je préfère un lecteur assez lent de 720 Ko à un lecteur assez rapide de 360 Ko. Les images du Sony prennent 64 Ko, ce n'est pas un défaut mais une obligation pour avoir de la très haute résolution avec beaucoup de couleurs et sans contrainte.
— Monochrome ou couleur : il est vrai que c'est un gros problème pour l'Atari. Par contre, vous n'avez pas compris que le Sony peut se brancher sur n'importe quel moniteur couleur (contrairement à l'Atari qui n'accepte que son propre moniteur, du moins en monochrome). Nous avons montré le KX-14CP1 en photo car c'est celui qui nous a été prêté.
— Mon jugement sur le BASIC s'est fondé sur :
1 - Un article paru dans ST Magazine n° 2 (lisez cette revue, vous risquez d'apprendre plein de choses sur le 520 STF). Je cite : « ...138 000 octets pour loger un BASIC plus faible qu'un Microsoft 5.x il faut le faire », plus loin « Bibliothèque flottante bizarre... » puis « Impossible d'utiliser les périphériques imprimante, série, midi, etc. comme des fichiers », ou encore « Longueur de ligne limitée à 80 caractères, caractères accentués et semigraphiques interdits. Pas de fonction date et heure ». J'arrête là !
2 - Les « pronostiqueurs » de Hebdogiciel qui sont sans doute les plus fervants supporters de l'Atari mais qui trouvent le BASIC assez nul.
3 - Un « ras-le-bol » d'un BASIC sans documentation !
— Vous êtes mort de rire à propos des prix. Je suis content que mon article ait au moins réussi à vous faire rire ! Je n'ai jamais écrit HB F500F + KX-14CP1 pour 10 150 F. Il faut savoir lire : HB F500F + moniteur couleur = 10 150 F ce qui constitue un prix *moyen.* Vous parlez de l'annonce VIDEOSHOP, mais regardez page 6 de Micros MSX n° 5 la publicité VIDEOTROC : Sony HB F500F + moniteur couleur Philips CM 8535 pour 9 990 F.
— Les logiciels : l'Atari n'obtient pas 3/20 pour la qualité des logiciels mais pour leur quantité ! Vous-même n'en citez que quatre ! Quant aux logiciels pour le Sony, avez-vous lu mon article ? Je cite : « on n'en trouve (logiciels spécifiques MSX2) aucun ». De plus, votre critique à l'encontre des MSX1 est injustifiée. Mis à part le C64 et l'Apple, le MSX1 possède la meilleure bibliothèque de jeux (lisez Hebdo, qui est anti-MSX, pour vous en convaincre).
— Même remarque pour les périphériques : il manque la quantité à l'Atari (qui se retrouve tout de même avec 15/20 pour le simple disque dur).
— « Rabattez »-vous sur Micro VO mais sachez qu'un comparatif Macintosh/Atari 1 040 STF fera se tordre de rire (chacun son tour) n'importe quel professionnel. Je ne pense pas que ces deux ordinateurs soient dans la même catégorie, du moins pour le moment.

Eric von Ascheberg

Réponse Eric Minsky-Kravetz :
Tout d'abord, je vous félicite pour vos lectures herbivores, car c'est en dévorant MICRO-VEAU, que l'on reconnaît l'origine de sa vache, et l'herbe des champs est très dense en cette époque de l'année (voir à ce propos l'excellent banc d'essai de ce dernier sur le SONY MSX2, de quoi en faire perdre son latin à tout taureau digne de ce nom).
Je me suis permis de lever le doigt, pour simplement vous signaler que la rédaction de MICROS MSX est totalement indépendante des textes parus dans les publicités et que nous avons déjà pu constater que le contenu des annonces publicitaires ne relevait pas toujours la « vraie vérité » des prix et des disponibilités.
Vous faites référence à une publicité page 8. Elle émane du seul et unique vrai spécialiste de la marque ATARI en France : MICRO-VIDEO. Depuis la sortie de la console VCS ATARI, cette société a choisi de ne faire exclusivement que la marque Atari. Il est normal qu'elle propose de multiples environnements pour ces machines et qu'elle soit très performante sur la fourniture de logiciels importés directement des Etats-Unis et en toute première exclusivité. Soyons sérieux... ce n'est pas parce qu'une boutique dynamique dans toute la France fait correctement son travail et à la place de l'importateur officiel (qui en matière de logiciels est particulièrement pauvre et démuni), que l'on peut attribuer une bonne note dans cette catégorie au 520 ST... à moins que tous les possesseurs de ST fassent l'acquisition de logiciels par correspondance (ce qui n'est souvent pas le cas). Donc je confirme le jugement de Eric von Ascheberg en donnant un **03/20.**

Atarien cool :
Je me permets de vous écrire à la suite de l'article publié dans le numéro 5 de MICROS MSX concernant le « match de l'année 86 » entre l'Atari 520 ST, le Sony MSX2 et le Thomson TO9. Je possède un Atari ST mais je m'intéresse aussi à ses concurrents, voilà pourquoi j'ai acheté votre revue.
A lecture dudit article, un fou-rire incontrôlable m'a saisi. Il est normal que dans une revue consacrée au MSX, on privilégie ce standard, mais il y a des limites. Je vais donc vous répondre sur chacun des points concernés, en essayant de garder mon impartialité.



CORRESPONDANCES

1 - Aspect extérieur : « Critère subjectif par excellence », effectivement. Aussi, pourquoi lui attribuer une note, puisqu'elle dépend de la subjectivité de son auteur ?
D'autre part, M. Eric von Ascheberg prétend faire référence au 520 STF ! Il n'en est rien, car contrairement à ce qu'il écrit, l'alimentation est intégrée sur le 520 STF ainsi que le lecteur de disquettes.
2 - Clavier : Rien à redire, je suis d'accord.
3 - Unité centrale : c'est là où le fou-rire a fait son apparition ! Il y a bien des inexactitudes dans l'article :
— le 68 000 n'est pas un 32 bits, c'est un 16 bits avec registres de données sur 32 bits ;
— le Sinclair QL n'est pas équipé d'un 68 000 mais d'un 68 008, moins puissant, avec un bus de données sur 8 bits au lieu de 16 sur le 68 000.
Maintenant, il est vrai que le système d'exploitation TOS exploite mal la puissance du processeur, étant un dérivé de CP/M 86. Néanmoins, la facilité d'utilisation compense cette relative lenteur.
— Autre erreur, ou plutôt omission. M. Eric von Ascheberg écrit que les auteurs de programmes sur Atari doivent maîtriser le 68 000 pour faire de la programmation efficace. Là, je m'inquiète ! Avez-vous entendu parler du langage C, de MODULA-2 ? Avez-vous seulement vu le jeu Megaroïd écrit entièrement en C ? C'est justement la puissance du 68 000 qui permet de se passer de l'assembleur en ayant recours à d'autre langages compilés, sauf bien sûr dans des applications de pointe, de type C.A.O. Est-ce que le MSX2 aura un compilateur C, un Modula-2, un Pascal, un Fortran, un LISP, comme l'Atari ?
Quant à la mémoire, nul n'ignore (à part vous peut-être), que le système d'exploitation du ST sera intégré en ROM à la fin du mois de mai, libérant ainsi 200 Ko de RAM pour le BASIC.
4 - Connecteurs : Rien à redire.
5 - Lecteur de disquettes : voir la fin du passage sur les ROMs.
6 - Affichage : les chiffres sont exactes, sans commentaire.
7 - Logiciels fournis : Le Logo d'Atari est de très bonne facture. Cependant, le BASIC reste bien en deça de ce qu'on peut attendre de la machine, c'est certain.
8 - Documentation : La documentation d'Atari pourrait être plus développée, sans nul doute.
9 - Les prix : sans commentaire.
10 - Logiciels : Veuillez, cher M. Eric von Ascheberg, demander à un distributeur Atari de vous montrer « The Pawn », le plus beau jeu d'aventure que j'ai jamais vu. Veuillez aussi jeter un coup d'oeil à « Brataccas » ou à « Time Bandits », « Sundog ».
11 - Politique commercialie : Rien à ajouter, cela n'est pas de mon ressort, voyez avec la direction d'Atari.

Ma conclusion est la suivante :
Le Sony MSX2 est une belle machine, capable de réaliser de beaux graphismes, avec un bon clavier.
Elle est inadaptée aux utilisations professionnelles de par sa mémoire trop faible et son micro-processeur dépassé. D'autre part, son architecture interne est de conception fermée, je prédis que le MSX2 sera dépassé dans deux ans.
Le 520 ST peut, lui, prétendre à n'importe quel type d'applications, pas seulement graphique. Son architecture ouverte et le logiciel intégrateur GEM lui permettront d'accepter des periphériques et des cartes graphiques encore plus performantes. Voilà le point de vue d'un possesseur de ST.
Il me paraît évident que ma lettre ne sera pas publiée, peu importe. Neanmoins, si vous avez des arguments solides à m'opposer, je suis tout prêt à les écouter. Je vous communique ci-dessous mon nom et mon adresse. Je ne pense pas que je vous aurais ébranlé dans vos convictions « MSXiennes », mais j'avais envie de vous dire ce que je pensais. Cependant, ne perdons pas de vue que ce sont des machines, fantastiques certes, mais des machines tout de même.

Frédéric LOUGUET, 94100 St MAUR-DES-FOSSES



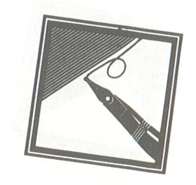
Réponse :
Tout d'abord, merci pour une lettre aux critiques constructives. Notez tout de même qu'il est un peu trop facile d'écrire : « Il me paraît évident que ma lettre ne sera pas publiée... », non seulement elle se trouve publiée, mais en plus dans son intégralité.
Concernant le comparatif, à l'exception des logiciels, nos avis ne divergent qu'en ce qui concerne l'unité centrale. J'ai déja répondu à la question des logiciels (voir ci-dessus).
Quant à l'unité centrale, reprenons point par point : le 68 000 n'est pas un processeur 32 bits, c'est sûr ! Mais imaginez si j'avais écrit processeur 16 bits. Quant à mettre processeur 16/32 bits, je n'avais pas envie de me lancer dans des explications techniques qui n'avaient pas lieu, à mon avis, de se trouver là. Le QL possède un 68 008 et non un 68 000 : Mea culpa, mais convenez avec moi que la différence de processeur est minime et ne change rien au raisonnement. Vous êtes d'accord avec moi quant à la lenteur du TOS mais nos avis divergent concernant la facilité d'utilisation. (Une fois qu'on le sait, « COPY *.* B : » n'est-il pas plus rapide, moins risqué et finalement aussi simple que de cliquer 36 options pour faire un back-up ?).
On en arrive à mon « omission » du C et des autres langages. Avant tout, pour répondre à votre question, le MSX2 a un Turbo Pascal, ce qui se fait de mieux, deux compilateurs C, l'un d'Alpha adapté du CP/M et l'autre développé par Microsoft spécialement pour le MSX, un Fortran (Alpha), un Macro assembleur (Microsoft système M80/L80) et le plus beau LOGO (Philips) fait à ce jour sur micro-ordinateur ; pour ne citer que les logiciels professionnels car il existe quantité de FORTH, LOGO, assembleurs... sur cassette pour ceux qui n'ont pas envie de mettre deux ou trois mille francs dans un logiciel non piraté. Tous ces logiciels sont disponibles ! Ceci dit, votre critique est en partie justifiée : Megaroïd est un jeu d'Arcades **ET** il est en C. Pourtant, les vraies performances vont se chercher en langage machine et même si l'on pouvait tout faire en C, la documentation est tout autant nécessaire que pour le langage machine ! ! ! Donc, les langages ne changent en rien le problème pour l'Atari ; à ce titre comment expliquez-vous qu'aucun éditeur français n'ait sorti de produits sur l'Atari ST ? Pensent-ils que la machine n'a aucun avenir ou leurs auteurs sont-ils incapables de produire sur ST de par le manque d'informations ?
Je n'ignorais pas que le système d'exploitation devait être en ROM mais j'ai appris que les promesses, en informatique, n'ont que bien peu de valeur. De plus, on ne peut pas faire un banc d'essai sur du vent, il faut être concret. (On l'attend toujours, soit dit en passant, cette fameuse ROM.)
La conclusion de votre lettre m'a beaucoup intéressé car je suis d'accord avec vous mais je pense exactement le contraire au niveau des résultats. Le principe du 520 ST, comparable à celui d'IBM et surtout d'Apple, est dépassé aujourd'hui. On achète une boîte dans laquelle on colle les innovations au fur et à mesure qu'elles sont inventées. On reste dans la course à coups de « bricolages ». Cette politique conduit à des aberrations du type : l'Apple II existe encore en 1986 ! La compatibilité, de fait et non de conception, impose la conservation de principes complètement dépassés. Un exemple ? L'éditeur du BASIC de l'Apple II. Le MSX, au contraire, représente la seule alternative à la disparition pur et simple de l'informatique familiale (comme c'est le cas aux Etats-Unis). Le MSX2 est une machine relativement fermée (bien que grâce à une astuce, elle puisse recevoir douze « slot » comme ceux de l'Apple) mais issue d'un concept extrêmement ouvert. Dans la structure du MSX2, tout est **DEJA** prévu pour le MSX3. Imaginez que vous achetiez un MSX2 aujourd'hui, dans deux ans, comme vous dites, vous pourrez au mieux le transformer en MSX3, au pire le revendre et racheter un MSX3 sans que ni les logiciels, ni les périphériques, ni surtout la somme de travail nécessaire à la maîtrise d'un ordinateur, ne soient perdus !
Enfin, ni le MSX2 (pour les raisons que vous avez indiquées), ni un Atari ST (manque de fiabilité, faiblesse du réseau de vente, absence de logiciels) ne sont capables de satisfaire une demande d'application professionnelle sérieuse. Ce sont uniquement des machines de loisirs et d'applications familiales. C'est ainsi qu'elles ont été testées. « Familial » ne veut pas dire absence de performances. Ces dernières sont tout aussi nécessaires pour un bon jeu, un traitement de textes sympathique, des éducatifs attrayants, et des langages rapides. J'affirme haut et fort que l'informatique professionnelle, c'est le standard IBM alors que l'informatique familiale ne peut être que le standard MSX.

Eric von Ascheberg

Atarien hystérique :
En réponse au numéro 5 de MICROS MSX.
Depuis quelques temps, la revue MICROS MSX est parue et il se trouve que dans ses colonnes, on peut lire un article des plus intéressants : le match entre les trois machines « qui feront l'année 86 ». Pour une personne qui ne connaît pas les ordinateurs testés, les propos tenus peuvent paraître banaux, mais si l'on se renseigne sur ces ordinateurs, on s'aperçoit que l'effort du rédacteur, Eric von Ascheberg, a porté sur un point essentiel : faire preuve de la plus haute stupidité en matière de tests. Pourquoi stupidité ? Tout bêtement parce qu'il a osé présenter à ses lecteurs une machine qu'il ne connaissait pas. J'ai nommé, il fallait s'y attendre : le 520 ST(F). pour lequel bon nombre de renseignements sont faux. Mais je vais donner les preuves de ce que j'avance. Lisons l'article ensemble.
Dans l'introduction, l'individu en question commence déjà par commettre la bourde la plus monumentale de l'année ; il affirme posséder le 520 ST mais essayer le 520 STF. Cela nous conduit à un premier effet comique. Pour lui, l'alimentation est séparée, or, sur les modèles STF, elle est intégrée ! Et par soucis d'égayer sa prose, il l'illustre d'une photo du 520 STF ! Mais ça continue. La critique du clavier pinaille sur les détails que sont les voyants (oui, ce sont des détails car tout logiciel se servant de CAPS LOCK prévoit des rappels à l'écran) et l'on ne parle à aucun moment de l'utilité d'une souris. On se demande à quoi ont servi les 50 millions (de dollars) qu'Apple a investis pour créer le LISA ! On ne s'arrête pas en si bon chemin vers l'apogée de la bêtise...
On apprend alors que le « système de fenêtres et d'icônes (...) complique sensiblement celui (le travail) de la machine » ! Le système d'exploitation et le GEM sont donc là pour faire de la figuration, les quelque 200 Ko qu'ils prennent servent sûrement à décorer la RAM. Le système GEM comportant la bagatelle de 175 fonctions, environs, s'occupant de la gestion des fenêtres, des objets (menus, icônes, formulaires — mieux vaut préciser...) et du graphisme (les fonctions sont aussi puissantes que sur le MSX 2, et souvent plus puissantes, encore faut-il que vous les connaissiez...) n'est présenté nulle part ! La compatibilité avec les autres systèmes utilisant le GEM, l'accès au BIOS, l'accès au XBIOS, l'accès aux routines graphiques élémentaires (lignes, remplissages, copie de blocs, sprites, texte graphique, gestion de tout jeu de caractères quel que soit la dimension des lettres — contrairement au MSX) sont tout simplement ignorés ! Pour enchaîner et pour éviter que le lecteur ne s'y retrouve dans ce tissus de stupidités et de contradictions, on voit l'idiot nous faire l'apologie des routines graphiques implantées sur le Sony, alors que quelques lignes auparavant, il les a omis en parlant du ST. Une bonne partie des gags concotés par ce spécialiste de la ridiculisation * suit.

(*) Note du journal : Hystérique assurément, mégalo sans aucun doute et dangereux de plus, car inventeur de mots aussi curieux que ridiculisation, « le ridicule ne tue personne »,

CORRESPONDANCES



ne pas confondre avec fornication du latin fornicatio. Nous n'avons trouvé aucune trace latine du mot « ridiculisatio ».

C'est ainsi que l'on apprend que les six co-processeurs sont mal exploités. Pourquoi, se demande le lecteur naïf ? M. von Ascheberg veut paraître idiot, il se garde donc de se justifier. De plus, bien qu'il sache que le TOS et le GEM seront implantés en ROM sous peu, il juge l'occupation de la RAM comme si le possesseur d'un ST ne devait jamais voir le système d'exploitation en ROM. Et il en rajoute. Il considère que la présence du Basic, langage non structuré par excellence, est nécessaire. Pourquoi ? Parce qu'il veut affiner la description de sa bêtise. Il omet évidemment le fait que les langages tels que le C ou Modula 2 sont disponibles sur ST, et il faut savoir que le Modula 2 s'adresse à des systèmes bien plus puissants que les MSX 1 et 2 au processeur archaïque : le huit bits Z80. Il se montre fier de « plaisanterie » ringarde qui estime le Basic indispensable. Au passage, il faut noter que le Macintosh n'est pas, et n'a jamais été livré avec le moindre Basic, que le système d'exploitation UNIX à été écrit en C et que le père de Modula 2 n'est autre que Niklaus Wirth. Mais, de peur que les lecteurs ne soient convaicus de son délire le plus profond, il ne mentionne pas la possibilité de lire des cartouches ROM, car il n'a certainement pas remarqué la présence de la fente d'insertion de cartouches sur le ST, et il affirme que l'on devra toujours booter le TOS.
Pour achever, il semble reprocher au ST la résolution 640 × 400 points car elle entraîne des contraintes au niveau des moniteurs. Cependant, il se retient bien de dire que les deux autres machines n'offrent pas une résolution aussi élevée, ce qui leur évite bien sûr ces problèmes. D'autre part, il ne sait pas que le 520 STF est livré avec un cordon péritel (qui permet évidemment d'obtenir une résolution 320 × 200, celle de Néochrome, sur un poste TV), d'où un nouveau gag.
Mais... Je viens de lire quelque chose de curieux... Celui qui prétend juger, entre autres, le ST ne le connaît pas ! Il affirme que le ST ne travaille pas en « bit map », et se classe ainsi parmi les spécialistes, bien qu'il vienne de se donner le coup de grâce : le ST travaille en bit map ! Il ne dispose pas du manuel Basic, n'a pas l'air d'en avoir fait la demande auprès d'Atari France, et veut juger ce qu'il ne connaît pas ! Tout s'explique. Absence de documentation donc absence de presque toutes les possibilités du ST. Absence de documentation donc critiques sans fondement. Or, le rôle du journaliste est d'informer, ce qui suppose qu'il s'est mieux informé que monsieur tout le monde... Pour M. von Ascheberg, ce n'est pas le cas, il a osé juger le ST alors que, à la parution de la revue ses informations étaient presque toutes fausses. (Je dis « presque » parce que la documentation n'est pas toujours le fort du ST : manuel Basic, manuel Logo et manuel d'utilisation ; mais cela peut s'expliquer par le fait que, sur un ST la documentation est trop importante pour être entièrement donnée, il est vrai que cela n'excuse qu'en partie la carence.) Quant à la critique des prix, elle ne peut être valable que si l'on connaît la machine. Quant aux logiciels disponibles, le ST arrive, ce qui n'est pas le cas du TO9 aidé par d'anciens logiciels ni du Sony. A ce propos, outre les jeux du MSX1 et ses rares programmes « professionnels » qui ne peuvent pas rivaliser avec ceux du ST (First word, K spread, Habawriter, DB master one, Habadex, ...) qui ne sont pourtant pas géniaux, le MSX2 n'a rien comme logiciel.
En guise de conclusion, je redis que l'on a jugé une machine qui veut détrôner le Macintosh, comme une machine huit bits (une question à ce sujet : M. von Ascheberg présente le MC 68 000 comme un processeur rare, qu'y a-t-il sur le Macintosh ?) faute de documentation. J'en profite aussi pour poser la question fatidique à M. Minsky-Kravetz : pourquoi avoir choisi de faire cette rubrique « impartiale » ? Estimez-vous « avoir accompli votre devoir d'informateur », bien que vous ne vous soyez pas documenté sur le ST ?
J'attends votre réplique...

Michel CLAMAGIRAND, 19300 EGLETONS



La voici :

Cher Monsieur Clamagirand,

En toute franchise, je vous plains. Je crois en effet qu'il faut être passablement frustré pour parvenir à un tel degré de haine envers quelqu'un à cause d'un article concernant des **machines.**
Votre lettre n'est qu'insultes et erreurs. En effet, avant de critiquer un article, il faut savoir le lire ! Et puis, il est préférable de garder un certain sens de la mesure. Ecrire que le 520 STF n'a pas d'alimentation intégrée est indéniablement une erreur mais ne constitue peut-être pas « la bourde la plus monumentale de l'année » ; ceci n'est qu'un exemple parmi d'autres. Néanmoins, je suis prêt à jouer le jeu et à vous répondre point par point. Mais par pitié, prenez le temps de lire et surtout d'essayer de comprendre la réponse avant de vous emporter.
— L'alimentation intégrée : voir les réponses précédantes.
— Je ne suis en aucune manière responsable des photos illustrant les articles.
— Absence de test de la souris : qui ne connaît pas le système de souris sur 520 STF ? Quel élément **nouveau** voulez-vous apporter (quelque chose que l'on n'ait pas lu dix fois dans les autres revues) ? J'aurais aussi pu parler des joysticks qui ont bien un bouton de tir (même deux sur MSX), ceux-ci sont rouges, qui est une belle couleur, etc., etc. En plus, à votre place, je n'aurais pas cité l'exemple du Lisa pour justifier de 50 millions de $ de dépenses.
— Le système de fenêtres : réflechissez deux secondes, si le travail de la machine était simple, on adapterait ce système à tous les ordinateurs et non aux seuls micros équipés de processeurs 16/32 bits.
— Les routines de l'Atari : je n'ai pas mentionné le BIOS, le XBIOS et les routines graphiques dans la mesure où il est tout à fait normal de trouver des routines préprogrammées dans une ROM (c'est le cas pour les trois ordinateurs testés). J'ai évoqué les fonctions graphiques du MSX dans la mesure où celles-ci font partie du jeu d'instructions du processeur graphique ! Ce ne sont pas des routines du BIOS MSX.
— Mauvaise exploitation de l'électronique : c'est un fait reconnu par tous. La raison de cette faiblesse a été exposée dans la lettre précédente.
— Le Basic : 90 % des utilisateurs de micros ne **programment** qu'en Basic. La plupart des acheteurs de Mac ne programment pas.
— Les langages : j'ai répondu précédemment.
— Quel intérêt pour le lecteur de savoir que Niklaus Wirth est le père de Modula 2 ?
— Je ne « reproche » pas au ST le 640 x 200 mais l'incompatibilité des moniteurs. Encore une fois, je préfère 256 × 212 en 256 couleurs, c'est un choix.
— Le câble péritel est inclus mais il est quand même nécessaire de débrancher le moniteur monochrome (une seule sortie) en permanence pour l'utiliser.
— Le bit map : je persiste et signe. Pour moi, un ordinateur qui code d'un côté les couleurs et de l'autre les points ne travaille pas en Bit map !
— Manuels : au cas où vous ne seriez pas au courant, les manuels sont censés accompagner l'ordinateur. Normalement, on n'est pas obligé de les demander au constructeur ! De plus « l'excuse » que vous donnez est franchement débile. La documentation serait trop volumineuse pour être donnée, autrement dit, comme c'est extrêmement compliqué (pourtant avec la souris...) on n'explique rien : de qui vous moquez-vous ?
— Les logiciels MSX2 : il n'en y a pas actuellement, je l'ai écris clairement, de quoi m'accusez-vous ?
— L'Atari a été jugé comme une machine 8 bits car son prix est comparable à une telle machine et ses performances aussi.
— Le 68 000 : sachez lire, « rare » ne veut pas dire « inexistant ». Pour moi un processeur présent sur **deux** ordinateurs est rare.
A l'avenir, essayez de comprendre avant d'écrire n'importe quoi ! Si vous avez une ou plusieurs objections à me faire, sans insulte, je suis tout prêt à vous répondre.

Eric von Ascheberg

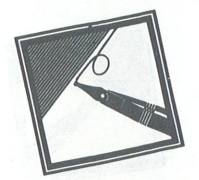
Réponse de Eric Minky-Kravetz :
« Je le jure ! (C'est à ce moment qu'il lève la main droite et crache au sol pour affirmer qu'il le jure vraiment...) d'avoir accompli au sein du journal mon devoir d'informateur en suppliant Eric von Ascheberg de concevoir le « Match des ordinateurs qui feront l'année 86 ». Il a rempli sa tâche très impartialement (heureusement que l'on ne s'est pas adressé à des fanatiques torturés de leur machine de votre espèce, car l'impartialité n'est pas votre fort...).
D'autre part, je remarque que lorsque des lecteurs nous écrivent pour critiquer vivement un article : soit ils l'ont très mal lu, soit ils n'ont rien compris, soit ils sont de mauvaise foi. J'ai le regret de vous attribuer ces trois constatations (comme ridiculisation). Etant légèrement mégalo (voir Edito du N° 5), je considère que MICROS MSX est l'un des magazines (peut être le seul ? !) qui publie le moins d'erreurs dans ses articles. De plus, ne vous inquiétez plus pour notre documentation ; le fameux match a fait l'objet d'une recherche rigoureuse en documents, et nos informateurs au sujet du 520 ST ne pouvaient être mieux choisis que les hyper-extra-super spécialistes d'Atari en France (certainement pas Atari France qui est très loin d'être spécialisé Atari), mais Micro-Vidéo, pour ne les citer qu'une deuxième fois.

LETTRE DE ST MAGAZINE

(ST MAGAZINE est le magazine spécialisé consacré à l'ordinateur ATARI 520 STF)

A l'attention de Mr Eric Von Ascheberg

J'ai pris connaissance avec beaucoup d'attention du banc d'essai comparatif auquel vous avez soumis les micro-ordinateurs ATARI 520STF, SONY HB F500F et THOMSON TO9.
Je ne sous estime pas la difficulté d'une tâche qui consiste à connaître à fond trois machines de ce type, ni les nombreux critères subjectifs qui peuvent faire évoluer une appréciation dans telle ou telle direction.
Cependant, je crois devoir corriger certaines imprécisions ou erreurs apparues dans vos jugements sur le 520STF. Je reprendrais donc votre article dans l'ordre de sa mise en page.
Ainsi vous affirmez que « tous les affichages se font en mode graphique (mode texte incompatible avec les fenêtres) », ceci est inexact. Une option de GEM donne le choix à l'utilisateur pour l'affichage graphique ou texte des informations. Quand aux menus 'déroulants' du ST, ils s'affichent si vite qu'on ne les voit pas se dérouler, ils donnent l'impression d'apparaître d'un coup. Si GEM est effectivement un peu lent sur IBM PC, il n'en est pas de même sur ST.
« Ce n'est un secret pour personne que la seule programmation efficace sur micro se fait en langage machine ». Pas du tout d'accord ! C'était vrai sur les micros 8 bits qui ne disposaient pas de versions compilées performantes (C, Pascal ou même Basic). La mémoire et la vitesse du processeur du ST permettent des applications suffisamment performantes en C (Voyez le jeu Megaroids ou la démo de la balle qui rebondit) pour ne pas avoir à se battre avec l'assembleur du 68000 qui, soit dit en passant, est autrement redoutable que celui du Z80.



CORRESPONDANCES

« L'Atari ne trouve plus que 9938 octets libres sous Basic ». Le ST vous gâte trop ! Parce qu'il vous permet d'avoir en même temps que le programme principal, des programmes auxiliaires en accessoires de bureau, vous en profitez. Si à un moment donné, vous vous sentez à l'étroit avec la mémoire disponible, rien ne vous empêche d'enlever tout programme accessoire dont vous n'avez pas besoin pour la consacrer à votre application principale. Sous Basic, vous pouvez également reprendre la mémoire du buffer graphique qui occupe 32 K. Vous disposez ainsi de près de 100 K de mémoire sur une machine ayant l'O.S. en RAM et de près de 300 K sur celles qui l'ont en ROM. Au demeurant, les développeurs sur ST passent très vite des interpréteurs, type LOGO ou BASIC, aux compilateurs, type C ou Pascal.

Il n'y a que le 520 STF qui dispose obligatoirement d'un lecteur 360 K. Le 1040 STF est équipé d'un 720 K et sur les machines en éléments séparés (260,520,520+) vous pouvez acquérir un lecteur 360 ou 720 à votre choix. Vous considérez par ailleurs comme un désavantage le fait d'avoir à charger le système d'exploitation en début de séance. On peut alors se demander pourquoi tous les gros ordinateurs fonctionnent ainsi. L'utilisateur d'un ST a le choix : avoir ou ne pas avoir TOS/GEM en ROM, et si il a choisi de l'avoir, il peut toujours charger un nouveau système d'exploitation en RAM. Ce que seul la mémoire importante (et en ligne) disponible sur le ST permet de faire.

Le ST arrive dernier dans votre confrontation au sujet des périphériques , ce qui peut surprendre pour une machine disposant en standard des interfaces// Centronics et RS 232 qui le rendent compatible avec tous les périphériques (imprimantes, plotters, modem) de ... l'IBM PC, et toujours en ce standard, d'une interface MIDI et d'un port Disque dur. Elle dispose enfin d'une émulation Minitel et de plusieurs cartes de digitalisation vidéo. En ce qui concerne les logiciels , il est bien évident qu'une machine, sortie depuis 6 mois, et dont la logithèque est tournée vers l'avenir (ST/68000) ne peut rivaliser en quantité avec des machines dont la logithèque est tournée vers le passé, le SONY avec la loghitèque du MSX1 et le TO9 avec celle du TO7. Si vous comparez les logiciels du ST, avec ceux spécifiques du MSX2 et du TO9, le retard de ces 2 machines est alors évident. Chaque semaine qui passe, le rend plus important, et même si on ne considère pas la logithèque du ST sous TOS/GEM, mais grâce à ses émulateurs CP/M 80 (dispo), Macintosh (dispo), IBM PC (septembre), APPLE II (fin d'année). Enfin pour être très proche de MICRO VIDEO, qui distribue la ligne ST, depuis le début je n'ai jamais constaté les taux de 30 % de retour dont vous parlez. Le taux actuel de défaillance des ST, pour ne pas être le plus réduit du marché, n'a aucun rapport avec ceux de beaucoup d'autres micros, et peut être considéré tout à fait normal, en égard à la jeunesse et à l'avance technologique de la machine.

En espérant ne pas avoir été trop long, veuillez agréer, Monsieur, mes salutations confraternelles.

Philippe Giudicelli
Rédacteur en Chef de ST MAGAZINE





Réponse et commentaires de MICROS MSX :

Nous remercions notre confrère d'avoir essayé d'apporter des précisions en complément de notre banc d'essai paru dans le N° 5 de MICROS MSX. Nous avons choisi de publier cette lettre pour faire bénéficier nos lecteurs d'informations et d'avis différents. Nous ne cherchons nullement à remettre en cause nos conclusions du comparatif concerné, mais nous essayons ainsi de prouver notre détermination d'être le plus impartial possible dans l'exposé de nos bancs d'essais et divers articles.

Nous reprocherons seulement à notre confrère d'être tombé dans le même travers que nos correspondants précédents, en n'admettant pas que nous avions testé ces ordinateurs en vue d'une utilisation domestique ou familiale.

Celui-ci a cherché à démontrer que le 520 STF est plus performant que le MSX2, mais strictement sur un plan professionnel. Le grand public n'a pas l'utilité de la plupart des applications citées, tandis que le MSX2 est un produit adapté aux besoins de nos lecteurs et a été strictement conçu pour cette catégorie d'utilisateurs.

Le débat entre le 520 STF et le MSX2 pourrait être encore très long. Les arguments de part et d'autre, reflet des passions et des esprits partisans, fusent et se détruisent. Considérons que la lettre de ST MAGAZINE clôture ce débat provisoirement en attendant une certaine maturité des machines et systèmes concernés. Remarquons tout de même, que seuls les ordinateurs ATARI et MSX déclenchent les passions et provoquent le dialogue, notre pauvre « TOTO » 9 national se distingue par la plus flagrante des indifférences : pas la moindre réaction, pas le plus petit courrier nous sont parvenus à son égard.

Pour communiquer avec la rubrique CORRESPONDANCES, adressez vos courriers à :
MIEVA PRESSE, Correspondances,
95, rue des Moines, 75017 PARIS

Si vous ne voyez pas d'inconvénient, je me permettrais d'ajouter quelques commentaires à certaines questions du sondage qui m'ont semblé embarrasantes ou dignes de précisions :

1 - Je ne suis pas abonné car après avoir reçu une proposition d'abonnement pour 1986 (12 numéros), il me semble que vous aurez du mal (et je le regrette) à fournir ces douzes numéros. Aussi est-ce bien honnête ? Est-ce bien sérieux ?

2 - J'apprécie le ton rédactionnel mais plus d'humour, de décontraction (comme HEBDOGICIEL) par exemple et surtout ne réglez plus vos comptes personnels avec certaines personnes dans vos articles, si ce n'est pas d'une importance capitale pour le lecteur. Ca nous ennuie, ça nous irrite.

3 - Le défenseur efficace de nos intérêts, c'est le club HEBDOGICIEL.

J'aimerais que votre journal prenne la défense inconditionnelle des consommateurs contre l'arnaque. A titre d'exemple :

Pensez-vous que la vente d'une cassette de jeu (environ 140 F) nécessite les mêmes coûts de production qu'une cassette musicale (env. 60 F) ?

4 - J'acheterais peut-être une extension MSX2 si elle existe, mais comme il me faudra le lecteur de disquette pour l'utiliser, çà va faire cher ! De plus mon revendeur de MSX1 m'avait promis; juré, craché l'arrivée imminente de l'extension : c'est pas sympa de sa part. La politique de vente des marchands d'informatique est malhonnête. Qui est le pigeon ? C'est moi, c'est vous !

5 - Si je ne suis pas pleinement satisfait de mon SONY HB 501F (je l'aime quand même beaucoup mon bébé), c'est qu'il me manque le lecteur de disquette, de la place mémoire et un écran 80 colonnes.

6 - Le rédacteur le plus antipathique, s'il a un nom, est celui qui crache son venin sur ses ennemis personnels. Qu'il fasse un autre métier ! On veut plus de soutien de votre part, car le marché de la micro c'est l'enfer.

En conclusion : vous avez comme lecteur des usagers, défendez les mieux pour les prix, contre les arnaques pour une plus grande clareté, une meilleure information.

Monsieur X, de Y (nous avons perdu son nom)



Réponse :

Première interrogation, cette lettre a-t-elle été écrite par 50 lecteurs ou par Monsieur X ? ! Si c'est par Mr X, je vous ferais remarqué que vous employez « nous » ou « on » dans toutes vos suggestions. Vous êtes vous imaginés que vous pourriez être le seul propriétaire de vos idées ?

Réponse à chacun de vos points :

1 - L'abonnement à 11 numéros (et pas 12), c'est très honnête dans la mesure où les abonnés recevront leurs 11 numéros (pas un de moins, pas un de plus), même si celà doit demander 3 ans. Effectivement le magazine n'étant pas encore mensuel, nous devrions nous abstenir d'indiquer « abonnement de 11 numéros pour un an », c'est chose faite dès ce numéro. Quant au sérieux de la chose... chacun son degré d'humour. Franchement, vous ne trouvez pas drôle un mensuel qui sort 6 numéros en 14 mois ?

2 - Je vous assure que nos rédacteurs sont très décontractés (voir photos suite page 111), mais préférez-vous l'humour ou la vulgarité ? Exemple HEBDOGICIEL N° 129 p. 11 dessin de l'illustre Carali :



On règle nos comptes... cette remarque vicieuse m'a particulièrement chagriné car **NOUS** à MICROS MSX, on aime tout le monde, on ne vit que pour l'amour de son prochain. Quelques exemples seraient bienvenus pour illustrer votre critique. Et puis cher Monsieur X, apprenez que dans la vie tous les détails ont une importance, par exemple ce matin j'ai eu la paresse de me raser et j'ai renversé mon bol de café, n'est-ce pas capital pour les lecteurs ?

3 - Bravo, la défense de vos intérêts, c'est de vous faire piquer 150 F pour appartenir à un club qui pourrait casser les prix sans exiger un droit d'entrée. Ne pensez-vous pas que plusieurs milliers de fois 150 F, c'est une bonne affaire pour le club en question qui peut

(Suite page 111)

N'IMPORTE QUOI

« La rubrique où vous trouverez tout, rien, n'importe quoi et son contraire. »

Introduction

Après ma récente cure de désintoxication mentale, mon psychiatre m'a fortement conseillé de m'exprimer afin d'affirmer ma personnalité. Non, sérieusement, j'ai toujours un tas de trucs, astuces, états d'âme, pubs copinage, découvertes fantastiques, débilités profondes, drague et autres à passer. Comme je ne sais jamais où les placer, on fait une rubrique spéciale. Comme ça, ceux que ça ennuie passent directement à la suite et tout le monde est content. Vous aussi qui avez envie d'écrire n'importe quoi, n'hésitez plus, que ce soit à propos du MSX, des autres ordinateurs, de boulangeries, de BD, de filles, (de garçons), ou de n'importe quoi d'autre (d'où le titre de la rubrique), envoyez-moi tout. Un seul critère pour être publié : il faut que ça soit n'importe quoi (avouez qu'on n'est pas difficile). Et en avant...

Je suis contre le piratage

Pour beaucoup de gens, le piratage ressemble à une sorte de jeu. Certains, HEBDOGICIEL pour être précis, n'hésitent pas à encourager ouvertement ce genre de pratiques. Bien sûr, une telle attitude, démagogique, plaît souvent aux lecteurs qui trouvent une complicité et par là-même une bonne conscience. De mon côté, je crois que c'est un mauvais pari dans la mesure où le piratage équivaut à la mort de l'informatique familiale. En effet, même si l'on néglige tout aspect moral — n'oublions pas que le piratage constitue un vol pur et simple — il faut savoir que les sociétés de logiciels font face à des difficultés énormes et qu'elles ont de plus en plus mal à survivre. Elles se trouvent pratiquement obligées d'adopter une des trois politiques suivantes :

La première solution, pratiquée par KUMA pour citer un exemple concernant le MSX, consiste à sortir de très nombreux produits, sachant qu'on vend toujours une quantité minimum par nouveau logiciel. La qualité s'en ressent bien évidemment.

KONAMI illustre à merveille la seconde solution : commercialiser de bons produits sur un support empêchant le piratage, à savoir la cartouche. (On ne ricane pas, une cartouche *correctement* protégée est inviolable ou le sera bientôt.) Malheureusement, ceci entraîne des prix élevés pour les logiciels dans la mesure où une cartouche coûte dix fois le prix d'une cassette à la fabrication.

La dernière solution, adoptée par LORICIELS par exemple, se résume en trois mots : « coller au marché ». Ceci signifie qu'une société de logiciels ne développe sérieusement que sur UN ordinateur — celui qui se vend le mieux à un moment donné — puis, quand le piratage devient trop intense et qu'une nouvelle star de la micro fait son apparition, elle abandonne complètement le premier ordinateur pour tout miser sur le nouveau modèle. On peut citer les exemple de l'ORIC, des TO7/MO5 et aujourd'hui de l'AMSTRAD. Ceci est exactement ce que l'on voulait éviter grâce au standard MSX. A présent, c'est à vous de choisir ! N'oubliez pas que pour avoir des logiciels professionnels, il faut des professionnels et par suite, ceux-ci doivent pouvoir gagner leur vie.



Je suis pour MICROS MSX

De nombreux lecteurs ne vont pas manquer de faire remarquer que nous sommes contre le piratage mais que nous publions des « trucs et astuces » pour recopier des cartouches. A ceux-là, je répondrai en toute franchise que si les professionnels du logiciel doivent gagner leur vie, nous aussi ! Les astuces font vendre du papier, voilà, c'est tout bête. De plus je ne pense pas qu'il faille compter sur l'ignorance pour éviter le piratage, mais au contraire sur la sensibilisation et l'information du public. Avec la connaissance disparaît aussi souvent l'ivresse de l'interdit.

Les femmes

J'aimerais dire à la jeune Siçou que je trouve que c'est une honte qu'elle laisse tomber mon cousin pour le fils du boucher (bien que je n'ai rien contre les bouchers) sous prétexte que ce dernier a 18 ans et, surtout, une voiture. Une honte, une honte (ah, la jeunesse d'aujourd'hui) ! ! !

Mon cousin

... ne va pas être content du « n'importe quoi » précédent car il est accro de cette fille, mais c'est pour son bien. Faut oublier une nana comme ça. Elle comprendra sa douleur plus tard, lorsqu'elle aura réalisé ce qu'elle a perdu !

Un super coup

Psst, entre nous, je suis en train de monter un super coup pour mon cousin. Si après mes articles, ça ne marche pas pour lui, je ne sais plus quoi faire moi ! Parce que en vrai, j'ai vu une photo de la petite : elle a l'air assez mignonne et elle vaut peut-être la peine de se casser un peu. La suite au numéro 7.

Tout beau : HEBDO
Tout faux : HEBDO

Je viens de lire l'article en première page de l'Hebdo n° 134 et alors là, je dis bravo (et j'applaudis, mais ça vous pouvez pas voir). Boris (c'est le nom de celui qui écrit la première page chaque semaine. Enfin, c'est pas son vrai nom mais... bref, vous vous en foutez) a écrit un excellent article (surtout l'intro) réussissant à expliquer parfaitement le CONCEPT MSX tel qu'il est développé par PHILIPS et SONY. Comme je suis jaloux, je vais quand même signaler deux erreurs : la première concerne le VG 5000 qui n'est pas un MSX (sorry), la seconde consiste à avoir écrit MSX2.5 dans le titre. Le nouveau modèle SONY est un MSX2 et pas un dixième de plus. Le HBG 900F est un MSX2 avec les options vidéo, lesquelles options vidéo sont, comme leur nom l'indique, des options (vous m'avez bien suivi ?). L'article, contrairement au titre, était clair sur ce point. Je viens de lire l'édito en seconde page de l'Hebdo n° 134 et alors là, je fais Booouuu (et je tourne le pouce vers le bas pour que Ceccaldi soit dévoré par les lions, mais ça vous pouvez pas voir). Le boss de l'hebdo aurait dû lire l'article en première page avant d'écrire son édito : tous les « gogos » qui se sont payé un MSX2 ne l'ont PAS dans le dos. En effet, pour utiliser les options vidéo du HBG 900F, il faut un VIDEOTIZER (environ 7 000 FF), un système caméra/magnétoscope PAL (environ 14 000 FF), sans compter quelques extras (comme le 900 lui-même : environ 12 000 FF et un moniteur

N'IMPORTE QUOI

couleur : environ 6 000 FF). Ce système s'adresse avant tout aux fanas de vidéo (pilotage de lecteurs de disques lasers vidéo) et aux concepteurs de softs. En effet, les images vidéo générées par le HBG 900F sont récupérables sur n'importe quel MSX2. Donc, ce vieux Gérard a encore tout faux lorsqu'il parle d'une « totale incompatibilité entre les différents modèles », du moins en ce qui concerne le MSX2. Je voulais juste le prévenir pour qu'il ne pense pas que le CX7M (MSX2 avec synthé 2) est un MSX2.6, que le prochain Spectravidéo (sûrement un MSX2 avec MS-DOS) est un MSX2.7 et ainsi de suite. Chacun évolue dans la norme. « It's a kind of magic. » Sans rancune ?

Avis de recherche

Sous un soleil de plomb, après une journée de travail intense à la plage, nous tentions de regagner rapidement la maison afin de savourer un repos bien mérité avant de partir vers de nouvelles aventures nocturnes dans les bas-fonds du bourg d'à côté. Laurent, mon camarade d'équipée (à ce propos, n'appelez plus pour la petite annonce page 80 de MMSX n° 5), conduisait le 4 × 4 sur la piste. Au détour d'un rond-point avec priorité à gauche, quelle ne fût pas notre surprise d'apercevoir deux charmantes jeunes filles esseulées faisant du stop. N'écoutant que notre courage, nous les primes à notre bord malgré notre grand retard. Pourtant, nous savions qu'une fois la nuit tombée sur ces terres arides et sauvages, de nombreux dangers nous guetteraient. Aussitôt, la discussion s'engagea : elles avaient marché depuis l'oasis la plus proche, Palavas-les-flots, et se rendaient au petit village de Saint-Jean où des nomades leur offraient le gîte. Peu à peu, au cours du voyage, je me mis à regarder de plus près celle assise à mes côtés. C'était une fille du Sud à l'âge de la merveilleuse simplicité où l'innocence cède le pas mais où l'inibition n'est pas encore. La conversation atteignait des sommets métaphysiques en abordant des questions aussi délicates que le bronzage et les coups de soleil au moment où... il était trop tard, nous étions arrivés, la fin. Que savais-je d'elle ? Rien ou presque : elle s'appelait Laurence, habitait Aix-en-Provence, avait environs seize ans et plein de taches de rousseur. Or, depuis cette date fatidique du 10 mai de l'an de grâce 1986, le sommeil ne vient plus car je ne sais toujours pas si elle pense que le soleil est plutôt bénéfique ou néfaste à la peau. Qui pourra soulager mon angoisse en me permettant de répondre à cette terrible question. Envoyez son nom et ses coordonnées complètes au journal qui transmettra. D'avance merci.

Le Mas du Bélier : miam miam

Précipitez-vous tous au restaurant « Le Mas du Bélier » à la Roque-sur-Cèze dans le Gard (tél. 66 82 78 73). Vous trouverez ce charmant endroit entre Pont-Saint-Esprit et Bagnol. Pour ceux qui viennent de Paris (Comment ? Ça fait un peu loin pour aller manger ?) prendre l'autoroute du Sud et descendre à Montélimar-sud, direction Pont-Saint-Esprit et hop, c'est tout droit ! Dites-leur que vous venez de notre part, comme ça, ils nous offrirons un coup à boire à notre prochain passage.

Toujours les mêmes

Décidément, Laurent ITTI, fidèle lecteur, n'arrête pas de faire des siennes. Après l'épisode de Galaga (voir le BIOS), ne voici pas qu'il nous fait parvenir plein de trucs rigolos pour tricher aux jeux. (Si d'autres lecteurs nous envoient le même genre d'astuces, on pourra créer une nouvelle rubrique qu'on appellera, je ne sais pas moi, au hasard, « Bidouille Fenouille » par exemple.) Merci Laurent, tu as bien mérité ta prolongation d'abonnement gratuite. (Pourquoi je parle comme un débile tout à coup ?) Alors voici la marche à suivre : chargez le jeu en mémoire, effectuez les opérations décrites ci-dessous, puis lancez l'exécution par l'instruction DEFUSR et vous aurez des vies infinies.

MOPIRANGER :	POKE &H9914,0 :POKE &H9915,0 :POKE &H9916,0
TIME PILOT :	POKE &H90C4,0 :POKE &H90C5,0 :POKE &H90C6,0
	POKE &H90C7,0 :POKE &H90C8,0 :POKE &H90C9,0
E.I. :	POKE &H9970,0 :POKE &H9971,0 :POKE &H9972,0
THESEE :	POKE &H8101,0 :POKE &H8102,0 :POKE &H8103,0
	POKE &H8104,0 :POKE &H8105,0 :POKE &H8106,0
(NDM* :	THESEE n'est jamais sorti en France)
CHILLER :	POKE &H8B9A,0 :POKE &H8B9B,0 :POKE &H8B9C,0
PITFALL II	Faire un RESET. Puis POKE &HAAA7,0
	POKE &HAAA8,0 :POKE &HAAB0,0 :POKE &HAAB1,0
	POKE &HAAB7,0 :POKE &HAAB8,0 enfin, tapez
	DEFUSR = &H8027 :A = USR(0)
JET SET WILLY :	POKE &H9B9E,0 :POKE &H9B9F,0 :POKE &H9BA0,0
	POKE &H9BA1,0 :POKE &H9BA2,0 :POKE &H9BA3,0

Voilà, c'est tout pour maintenant. Soyez sages et vous aurez dans le prochain numéro les POKEs pour ALIEN 8, KNIGHT LORE, OCTOPUCE et d'autres... si vous nous en envoyez.

* Note De Moi.

Je suis antipathique

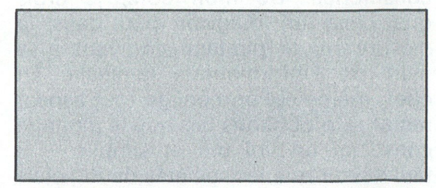
J'ai les noms ! Tous ceux qui m'ont voté « rédacteur de MICROS MSX le plus antipathique » (voir sondage MMSX n° 5) vont le payer très cher ! ! !



Conclusion

Si vous appréciez cette rubrique, faites vous connaître. Écrivez au journal pour donner votre avis. Si vous n'aimez pas, restez couché et surtout n'écrivez pas.

Éric von Ascheberg





ABONNEZ-VOUS !



CONDITIONS POUR LA FRANCE :

☐ **11 NUMEROS** . . . . **196 F**
☐ **22 NUMEROS** . . . . **384 F**

Règlement par ☐ chèque bancaire · ☐ chèque postal ☐ mandat

EN VOUS ABONNANT VOUS ECONOMISEZ 48 F POUR 11 NUMEROS ET VOUS BENEFICIEZ DE REDUCTIONS IMPORTANTES SUR LES ARTICLES DU KIOSQUE MICROS MSX ET DE LA VENTE PAR CORRESPONDANCE

CONDITIONS POUR L'ETRANGER :

☐ **11 NUMEROS** . . . . **242 F** ☐ Expédition par avion supplément de 110 F
☐ **22 NUMEROS** . . . . **440 F** ☐ Expédition par avion supplément de 220 F

Réglement par ☐ virement bancaire uniquement

Pour l'étranger, réglez uniquement par virement bancaire en francs français à l'ordre de MIEVA PRESSE : Banque Crédit du Nord France - Agence CDN PARIS CLICHY - N° de compte 30076 02045 151369 002 00 66

L'abonnement sera pris en considération dès encaissement de votre virement sur notre compte bancaire. Joignez sans faute un double de votre ordre de virement à ce bulletin d'abonnement.

VOTRE ABONNEMENT DEBUTERA A PARTIR DU PROCHAIN NUMERO (7)

Si vous souhaitez recevoir les anciens numéros, consultez les pages suivantes.

Oui, je désire m'abonner à MICROS MSX selon les conditions indiquées ci-dessus et selon la formule que j'ai choisi en marquant d'une croix la case correspondante.

Je joins mon règlement de . . . . . . **Frs à l'ordre de MIEVA PRESSE** (double virement pour l'étranger)

NOM . . . . PRÉNOM . . . .

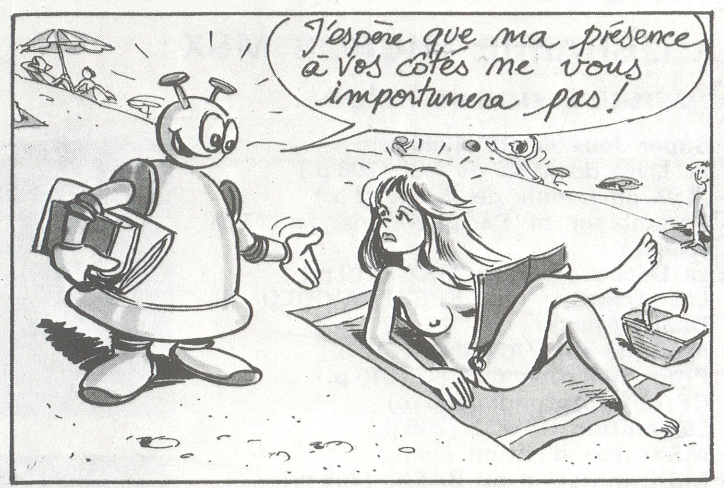
ADRESSE N°. . . . . RUE . . . .

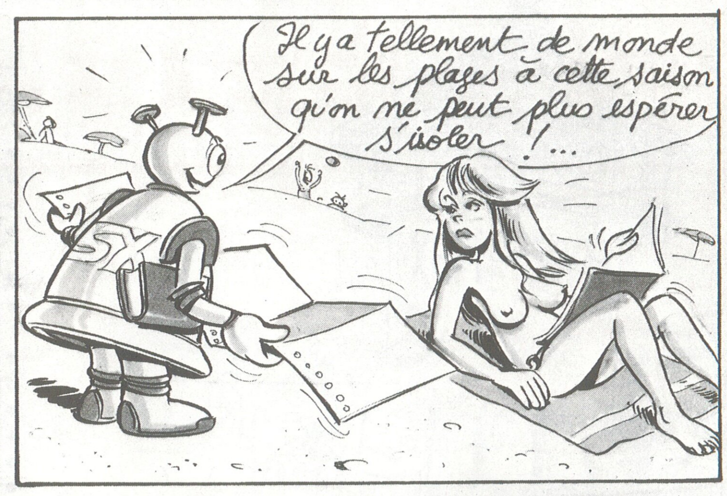
CODE POSTAL . . . . VILLE . . . . PAYS . . . .

Date : . . . . 1986 Signature :

CE BULLETIN D'ABONNEMENT DECOUPE dans le sens de la hauteur (ou photocopié ou encore recopié pour ne pas mutiler votre magazine) doit être retourné à **MIEVA PRESSE, MICROS MSX-ABONNEMENTS, 95 rue des Moines, 75017 PARIS**

test-ival


J'espère que ma présence à vos côtés ne vous importunera pas!


Il y a tellement de monde sur les plages à cette saison qu'on ne peut plus espérer s'isoler!...
SX

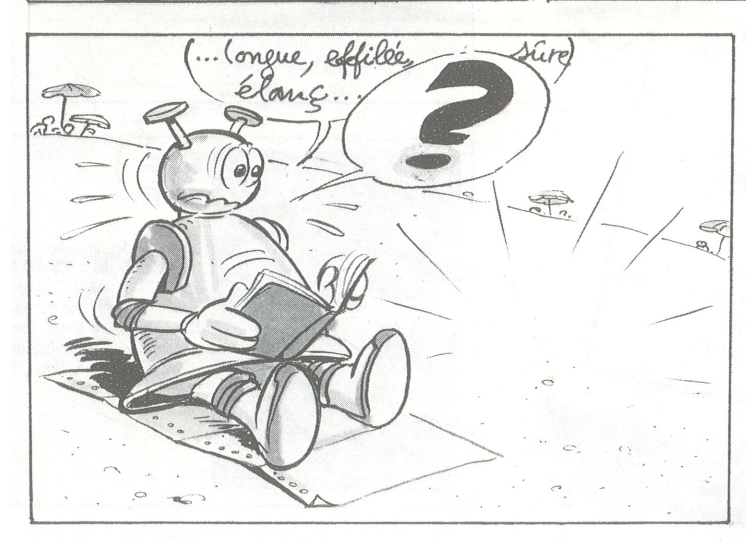

Ne soyez pas surprise si je subvocalise un peu en lisant mais j'ai du mal à lire autrement!

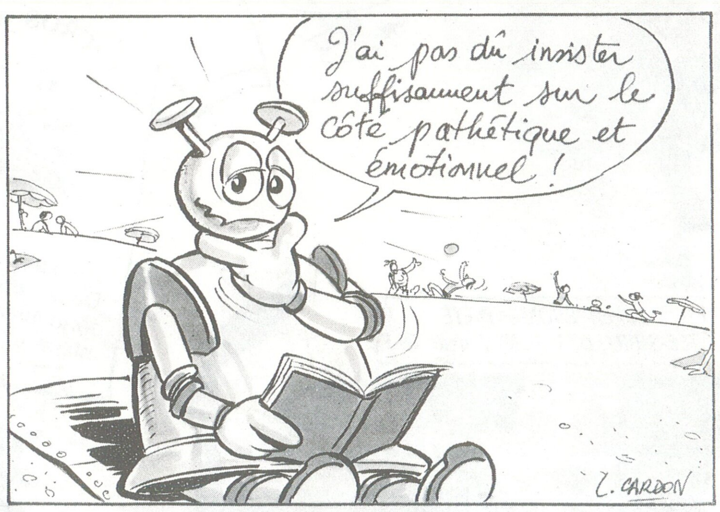

«...le cœur de Goldmund était plein de Bonheur. Qu'elle était belle Lydia, quelle pureté, quelle tendresse enfantine! Il ne lui avait même pas donné un baiser, et pourtant il se sentait comblé et tout plein d'elle. ...»
HÉHÉ!


«J'aime Lydia! Cela me rend heureux; ce qui doit en résulter je n'y songe pas. Je me réjouis d'entendre ta voix, de sentir tes doigts caresser mes cheveux ...»


«J'aurais joie de te donner un baiser quand il me sera permis... As-tu vu quelquefois ton front, Lydia? Et puis tes épaules....»


«...et puis tes ongles, tes doigts? As-tu vu comme tout cela est de même nature et s'accorde l'un à l'autre, comme tout cela a la même ligne?» ...


(...longue, effilée, élanç... sûre)
?


J'ai pas dû insister suffisament sur le côté pathétique et émotionnel!
L. CARDON

Vente par correspondance

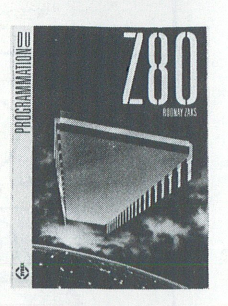


LA LIBRAIRIE MICROS MSX :

Plusieurs nouveautés...

- Super Jeux de PSI (240 p.)
- Le Livre du MSX de PSI (206 p.)
- MSX en famille de PSI (232 p.)
- Assembleur et Périphériques des MSX (203 p.)
- La Découverte des MSX (210 p.)
- Les Dessous du SPECTRAVIDEO de Daniel Martin
- Musique sur YAMAHA (217 p.)
- Programmation du Z80 (618 p.)
- CP/M approfondi (380 p.)
- La solution RS 232 (208 p.)
- MSX, jeux d'action (96 p.)
- MSX, initiation au BASIC (248 p.)
- MSX, guide du graphisme (192 p.)
- MSX, programme en Langage machine (112 p.)
- MSX BASIC et MSX-DOS (212 p.)
- L'Assembleur facile du Z80 (120 p.)





Consultez le bon de commande pour connaître la liste complète des livres que vous propose MICROS MSX.

EXCLUSIF... LES SEULS TEE-SHIRTS MSX EN FRANCE !



Faites votre collection



N° 3
22 F

Un dossier exceptionnel de 7 pages sur la norme MSX2, présentation de l'XPRESS, des conseils pour choisir son ordinateur MSX.



N° 4
22 F

Comparatifs entre 2 lecteurs de disquette, 3 traitements de texte, le prix d'excellence 1985 du logiciel français.



N° 5
22 F

Le match des ordinateurs qui feront l'année 86 : TO9-ATARI 520ST-SONY MSX2, La cote occasion, le plan complet des 128 - salles de Knight Lore, initiation pour les débutants, Utilisation du Music Macro de YAMAHA.

CASSETTE LISTINGS N° 1-2 : 11 Programmes

Au menu, tous les programmes du N° 1 et 2 du magazine : « La revanche du KGB », « Séquences musicales », « Jeu du labyrinthe », « Homfrog », « Plomb'x », « Header cassette », « Mémoire centrale », « Superzap », « Copie multisport », « Structure des slots », « Formattage d'un listing ».

CASSETTE LISTINGS N° 3 : 10 Programmes

Au menu, « Bologo », « Eurogéo », « Thalassa », « Cub'Hert », « Générateur de data », « Sauvegarde d'une cartouche », « Slots », « Tests Cat ball » (4 petits programmes), « Death House », « Generauto ».

Cassette LISTINGS N° 4-5 : 19 Programmes

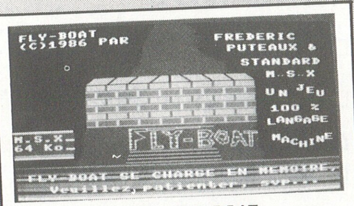
Au menu, « Toké-Kong », « Robot Super Sauvage », « U-BOOT 1 et 2 » (2 versions), « Chargeur de Mandragore », « ROCK AND ROLL MSX : Macro », « Clips Vidéo : Programme 1, 2, 3, 4, 5 », « SLOT2 », « Clips : Touches de fonction », « Compacteur d'écran et Récupérateur de dessin compacté », « Analyse minéralogique » (exclusif à la cassette), « Pucky », « Super-Directory » (utilitaire pour lecteur de disquette) et « Comblot ».
Cette cassette contient un menu de recherche automatique des programmes.

CASSETTE LISTINGS N° 6 : 21 Programmes

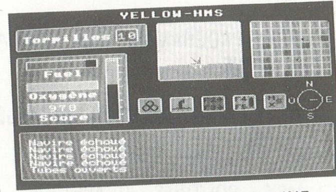
Au menu, « Vax », « Yellow Submarine », « Sea-Girl » (exclusif à la cassette), « Computer Drum », « Morse », « Bach », « SOS Programme : créer une page écran en 64 colonnes », « CROCK'IN SOFT : sauvegarde de Boulder » (2 programmes), « CLIPS DU PROGRAMMEUR : 64 Ko en ligne, Cache-cache Mémoire, Utilitaire de sauvegarde de cartouche N° 3 (2 programmes), Sous-Routine, Affichage de la date (3 programmes), MAP.ASC, Passage de SCREEN0 à SCREEN2 », « MAG1 et PICTO » (pour MSX2, exclusif à la cassette).
Cette cassette contient un menu de recherche automatique des programmes.



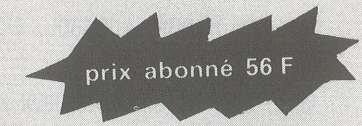




écran de FLY-BOAT



écran de YELLOW SUBMARINE



CASSETTE LISTINGS N° 7 : 6 Programmes

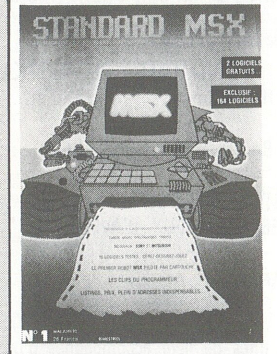
Cette cassette ne contient que 6 programmes, ceux-ci occupant une grande longueur de bande. Au menu, « Xarchon », « Chess » (jeu d'échecs exclusif à la cassette), « Chasse à la Baleine », « Poste Avancé » (exclusif à la cassette), « Clic-Paint » (utilitaire de dessin exclusif à la cassette), « La comète de Halley » (utilitaire d'astronomie exclusif à la cassette).
Ces programmes sont précédés d'un menu de recherche automatique.

CASSETTE « FLY-BOAT » & « INTERIEUR »

Face A : « Fly-Boat » de Frédéric Puteaux, jeux d'Arcades : une course effrénée pleine d'embûches et de tremplins à bord d'une « cigarette » volante. Configuration : 64 K.
Face B : « Intérieur de Eric von Ascheberg, jeux d'Aventure, retracer l'histoire des personnages dans une atmosphère trouble et angoissante. Configuration : 32 K.

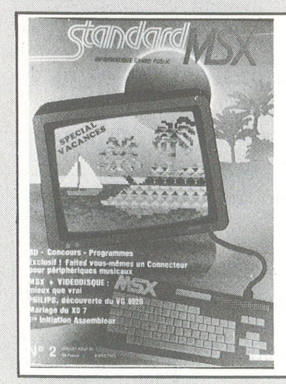
* Attention cette cassette hors-série n'est pas comprise dans l'abonnement des Cassettes Listings.

PROMOTION DU MOIS :
3 cassettes : N° 1-2 + N° 3 + N° 4-5 pour 180 F
6 cassettes : N° 1-2 + N° 3 + N° 4-5 + N° 6 + N° 7 + « FLY-BOAT & INTERIEUR » pour 299 F



N° 1
28 F

DOSSIERS : Présentation de 6 consoles MSX1 et d'un robot piloté par cartouche. Un panorama complet de 164 logiciels MSX. 38 pages en couleur...



N° 2
28 F

Un super dossier sur le vidéodisque accouplé au MSX, le XO 7 connecté au MSX, présentation des produits Philips MSX, les périphériques de sauvegarde, interviews de jeunes créateurs, un carnet d'adresses MSX, le plus complet réalisé en France. 41 pages en couleur...

PROMOTION DU MOIS :

Les 2 premiers numéros en couleur :
N° 1 + N° 2 pour 40 F
Les 5 premiers numéros :
N° 1 + N° 2 + N° 3 + N° 4 + N° 5 pour 99 F

SOMMAIRE DES RUBRIQUES HABITUELLES POUR LES NUMÉROS PRÉCÉDENTS

	N° 1	N° 2	N° 3	N° 4	N° 5
Listings	3	6	20	24	17
Clips	2	2	3		2
SOS Programme			1		1
MSX Pratique		2	1		1
Crock'In Soft				1	
Rock and Roll					2
Initiation à l'assembleur		4	4	3	3
Le Bios				2	1
Initiation au Logo				2	2
Logiciels à la Loupe	3	2	2	5	6
Flash Logiciels	2	2	2	3	4
Livres et Presse		1	2		1
Correspondances		2	1	2	1
Nombre de pages total	48	60	72	72	88

* Ce sommaire ne concerne que les rubriques contenant des informations impérissables. Les chiffres indiquent le nombre de pages consacrées à chaque rubrique.

Bon de commande, tournez la page...

LE « KIOSQUE » MICROS MSX

Pour passer votre commande, c'est très simple : remplissez correctement le bon ci-dessous en cochant les cases correspondantes, découpez-le (photocopie ou copie manuscrite acceptées) et adressez-le à : **MIEVA PRESSE, VPC, 95 rue des Moines, 75017 PARIS.**

BELGIQUE

Attention, vente par correspondance uniquement sur la France.
Pour la BELGIQUE, adressez vos commandes à : CENTRE MSX LIEGOIS, 36, rue Koch, 4000 LIEGE - tél. (41) 52 25 77
et joignez votre règlement à l'ordre du « Centre MSX Liégois », en francs belges.
Articles disponibles en BELGIQUE :
STANDARD MSX N° 1 : 169 FB, N° 2 : 169 FB, N° 3 : 169 FB.
MICROS MSX N° 4 : 169 FB, MICROS MSX N° 5 : 169 FB.
Cassettes LISTINGS : N° 1-2 : 450 FB, N° 3 : 450 FB, N° 4-5 : 450 FB, N° 6 : 450 FB, N° 7 : 450 FB.
Cassette « FLY-BOAT & INTERIEUR » : 380 FB
TEE-SHIRT MICROS MSX N° 1 ou N° 2 : taille 1 ou 2, 3, 4 : 490 FB
LE LIVRE DU MSX : 495 FB
LES DESSOUS DU SPECTRAVIDEO : 495 FB



BON DE COMMANDE

Je désire recevoir les articles suivants :

Article	Prix		Prix abonné
☐ Cassette Listings N° 1-2	66 F	☐ prix abonné	56 F
☐ Cassette Listings N° 3	66 F	☐ prix abonné	56 F
☐ Cassette Listings N° 4-5	66 F	☐ prix abonné	56 F
☐ Cassette Listings N° 6	66 F	☐ prix abonné	56 F
☐ Cassette Listings N° 7	66 F	☐ prix abonné	56 F
☐ Cassette Fly-Boat & Intérieur	56 F	☐ prix abonné	46 F

- **Promotions du mois :**

☐ Les 6 cassettes citées ci-dessus .... 299 F
☐ Cassettes N° 1-2, N° 3 et N° 4-5 .... 180 F

Article	Prix		Prix abonné
☐ Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille S.	55 F	☐ prix abonné	45 F
☐ Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille S.	55 F	☐ prix abonné	45 F
☐ Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille M	55 F	☐ prix abonné	45 F
☐ Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille M	55 F	☐ prix abonné	45 F
☐ Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille L.	55 F	☐ prix abonné	45 F
☐ Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille L.	55 F	☐ prix abonné	45 F
☐ Tee-Shirt MICROS MSX N° 1 taille XL	55 F	☐ prix abonné	45 F
☐ Tee-Shirt MICROS MSX N° 2 taille XL	55 F	☐ prix abonné	45 F

- **Promotion du mois :**

☐ Tee-Shirts MICROS MSX N° 1 + N° 2 (cochez également les tailles choisies pour chaque modèle) .... 89 F

Article	Prix		Prix abonné
☐ STANDARD MSX N° 1	28 F	☐ prix abonné	24 F
☐ STANDARD MSX N° 2	28 F	☐ prix abonné	24 F
☐ STANDARD MSX N° 3	22 F	☐ prix abonné	19 F
☐ MICROS MSX N° 4	22 F	☐ prix abonné	19 F
☐ MICROS MSX N° 5	22 F	☐ prix abonné	19 F

- **Promotions du mois :**

☐ STANDARD MSX N° 1 + N° 2 .... 40 F
☐ Les 5 premiers numéros du Magazine .... 99 F

De chez PSI :

☐ SUPER JEUX	120 F	☐ LE LIVRE DU MSX	110 F
☐ ASSEMBLEUR ET PERIPHERIQUES DES MSX	110 F	☐ MSX EN FAMILLE	120 F
☐ LA DECOUVERTE DES MSX	110 F	☐ CLEFS POUR MSX	150 F
☐ 102 PROGRAMMES POUR MSX	120 F	☐ MUSIQUE SUR YAMAHA	185 F
☐ BASIC MSX : METHODES PRATIQUES	120 F	☐ LE BASIC DE A à Z *	120 F

☐ PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR *	95 F	☐ PROGRAMMER EN FORTH *	95 F
☐ LES DESSOUS DU SPECTRAVIDEO *	79 F		

De chez SYBEX :

☐ MSX, INITIATION AU BASIC	98 F	☐ MSX, JEUX D'ACTION	49 F
☐ MSX, 56 PROGRAMMES	78 F	☐ MSX, GUIDE DU GRAPHISME	98 F
☐ MSX, PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F	☐ MSX, GUIDE DU BASIC	128 F
☐ MSX, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	98 F	☐ MSX, JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
☐ MSX, ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	98 F	☐ CP/M, APPROFONDI *	198 F
☐ MSX, ASTROLOGIE, NUMEROL., BIORYTHME *	98 F	☐ GUIDE DE MS-DOS *	198 F
☐ MSX, TECHN.PROGRAM.DES JEUX EN ASSEMBLEUR *	98 F	☐ APPLICATIONS DU Z80 *	198 F
☐ PROGRAMMATION DU Z80 *	198 F	☐ INTRODUCTION AU PASCAL *	168 F
☐ LE GUIDE DU PASCAL *	198 F	☐ DU COMPOSANT AU SYSTEME *	198 F
☐ LEXIQUE MICRO-INFORMATIQUE *	78 F	☐ LA SOLUTION RS 232 *	148 F
☐ MINITEL ET MICRO-ORDINATEURS *	98 F		

De chez EYROLLES :

☐ 40 PROGRAMMES PEDAGOGIQUES POUR MSX	102 F	☐ JEUX ACTION, HASARD MSX	118 F
☐ LE BASIC MSX ET MSX-DOS	134 F	☐ INTRODUCTION AU PASCAL *	147 F
☐ SYSTEME MS-DOS *	160 F	☐ GRAPHISME 3D *	83 F
☐ CREEZ DES JEUX D'AVENTURES *	105 F	☐ ASSEMBLEUR FACILE Z80 *	95 F
☐ TRANSISTOR AU Z80 *	235 F	☐ CP/M ET SA FAMILLE *	110 F

(*) Les titres de livre accompagnés d'un astérisque ne sont pas spécifiques au MSX.

Total de ma commande : .... FF

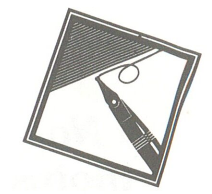
Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat à l'ordre de MIEVA PRESSE et les timbres correspondants aux frais d'expédition :
☐ 6 F pour 1 cassette ☐ 8 F pour un magazine ☐ 11 F pour 2 magazines ☐ 13 F pour 2 ou 3 cassettes ou un magazine + 1 cassette ☐ 19 F pour un Tee-shirt ☐ 19 F par livre commandé ☐ 28 F pour une accumulation des autres articles.

CONDITIONS :

- Les réglements sont à la commande, aucun contre-remboursements n'est accepté, ni envoi en recommandé.
- Il n'y a pas de tarif abonné pour les promotions, car ces prix bénéficient de la meilleure réduction.
- Si une cassette est défectueuse, elle doit être retournée sous huit jours pour échange et accompagnée de 6 F en timbres pour les frais de réexpédition.

NOM ....
PRÉNOM ....
ADRESSE ....
....
Code postal ....
VILLE ....
☐ Abonné ☐ Non Abonné
Date : 1986
Signature

CORRESPONDANCES



(Suite de la page 102)

se permettre après de ne gagner que quelques % sur la vente des logiciels. MICROS MSX a décidé de faire également de la vente par correspondance à des prix réduits pour ses abonnés sans exiger 150 F de plus sur le prix de l'abonnement. Ainsi le lecteur paye un abonnement représentant 11 numéros à un tarif préférentiel et bénéficie d'une adhésion à un « pseudo-club » (ce mot de club me fait toujours hérisser les cheveux, car trop synonyme d'arnaque). Puisque vous avez l'air sensible à la notion d'arnaque, sans même vous appercevoir déjà que vous vous êtes fait arnaquer, sachez que la vente d'une cassette musicale se fait par centaine de milliers, que ce n'est vraiment pas le cas pour un logiciel sur MSX (peut être un record de 2 000 à 3 000 pièces en France pour un hit) et qu'il faut bien que les marges de l'éditeur soient suffisantes pour au moins amortir les frais de développement du produit. Ensuite s'ajoute logiquement la marge du revendeur qui lui aussi a des frais pour vous permettre de choisir ou tester un logiciel. Que je sache, lorsque vous pénétrez dans une boutique, on ne vous fait pas payer 150 F de droit d'entrée, vous pouvez ressortir sans rien acheter (mais avec toujours vos 150 F en poche). En complément, référez-vous à l'article de Eric von Ascheberg dans ce numéro (Rubrique N'importe quoi).
4 - Une boutique n'est pas « DIEU le père MSX », et bien souvent les revendeurs sont mals informés par les importateurs eux-même qui promettent un peu trop tôt des produits qui n'existent même pas.
5 - C'est bien de rêver.
6 - Décidemment vous êtes torturés et voyez des ennemis partout. Faîtes quelques parties de Galaga, et vous vous sentirez mieux.
Désolé, mais MICROS MSX ne peut pas mieux soutenir ses lecteurs.

Éric Minsky-Kravetz



Réunion mensuel (pardon trimestrielle) de la rédaction décontractée. De gauche à droite, vous pouvez découvrir Frédéric Laudet, Laurent Knoll, Corinne Monguillon, Eric von Ascheberg, Véronique Minsky-Kravetz, Jean-François Balaine, Pascal Courteheuse et Eric Minsky-Kravetz.



Bravo pour votre revue !
Pouvez vous me dire si on peut utiliser un logiciel écrit en japonais sur un MSX acheté en France donc sans clavier en japonais. Celà vous paraît peut-être absurde, je m'explique. Je suis japonaise, et j'aimerais utiliser un traitement de texte en japonais, mais mon Canon V-20 acheté en France possède évidemment un clavier français. Est-il possible de trouver les touches correspondantes ?
Quel est le meilleur logiciel de jeu d'échecs sur MSX ?

Momoko Kato, 92270 BOIS-COLOMBES



Réponse :
Il vous est impossible d'utiliser un traitement de texte japonais avec votre clavier actuel, ni de modifier les touches. Contactez la société Lutec, 58 rue de Rome à Paris, sécialisée dans l'importation de produits MSX avec le Japon, qui pourra peut être trouver une solution à votre problème, entre autre, vous fournir un modèle japonais.
Pour les jeux d'échecs, consultez en septembre le prochain numéro de MICROS MSX (N° 7, Logiciel à la Loupe).

Fidèle lecteur de votre publication, j'ai remarqué et apprécié votre article sur le logiciel « MT BASE » dans votre N° 4. Dans ce même journal, un magasin, Videotroc, l'annonçait dans sa publicité avec son prix. Cette maison avec laquelle j'ai pris contact est dans l'impossibilité de me vendre ce produit. Alors, je vous serais reconnaissant de m'indiquer l'adresse du grossiste, importateur ou commerçant à même de me fournir ce logiciel dont j'ai maintenant un besoin relativement urgent.

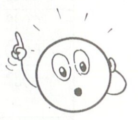
Daniel Wantz, 92240 MALAKOFF



Réponse :
Il est regrettable que certaines sociétés annoncent trop hâtivement dans leur publicité des produits qu'ils ne peuvent fournir. Néammoins, MT BASE n'a pas trouvé d'importateur officiel à ce jour. Nous pensons que le magasin Boulanger à Lille commercialise ce logiciel, sinon contactez la société MSX SOFTWARE CENTER à Bruxelles (adresse présente dans une publicité de ce numéro) et en dernier recours, l'éditeur hollandais : Micro-Technology b.v., PO Box 95, 3350 AB PAPENDRECHT, NETHERLANDS.

Mes félicitations pour votre revue qui est la meilleure du genre. J'ai 5 questions à vous poser :
1 - Y'aura t'il un Eureka 2, si oui, en version MSX ?
2 - Pourquoi des sociétés d'édition comme Ephix ou U.S. Gold n'adaptent pas leurs jeux sur MSX ?
3 - Je pense que beaucoup de vos lecteurs sont coincés dans leurs jeux d'aventure. Pourquoi ne pas créer une rubrique S.O.S Aventures comme TILT ?
4 - A combien me reviendrait l'achat de la carte RS 232 et du MODEM pour transformer mon MSX en terminal ?
5 - Vous avez dit dans le N° 2 de MICROS MSX que 10 000 MSX avaient été commandés pour équiper les écoles soviétiques. Pensez-vous que les Soviétiques pourraient exporter des logiciels bien de chez eux, en France, pour MSX ?

Olivier Nocella, 57360 AMNEVILLE

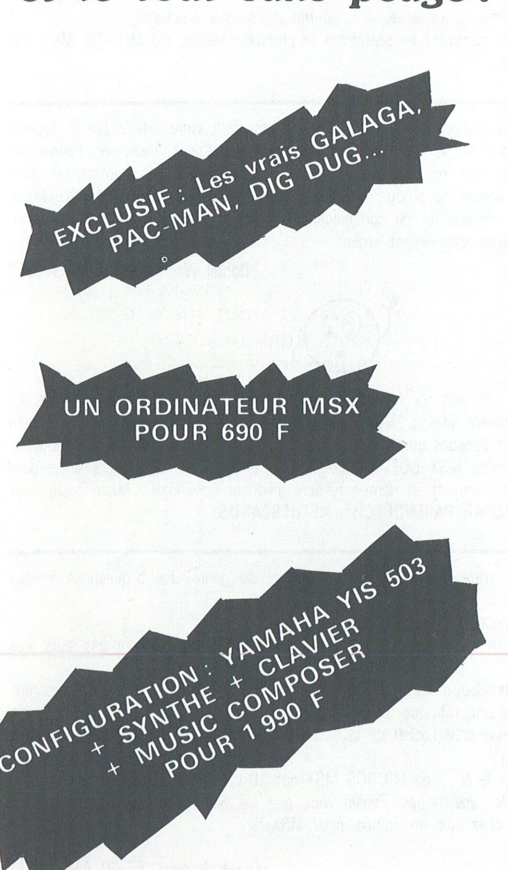


Réponse :
1 - Nous ne pensons pas qu'il y aura une version 2, et quel intérêt ?
2 - Nous n'avons pas d'actions cachées dans les sociétés citées. Posez-leurs directement votre question...
3 - Nous n'avons pas l'habitude de copier nos confrères. Puisque TILT le fait déjà très bien, continuez à lire TILT.
4 - L'achat d'une RS 232 vous reviendrait environ à 600 F et un MODEM à un peu plus de 2 000 F. Nous serons plus précis lors d'un prochain article.
5 - Pour poser une telle question, vous devez certainement parler le russe, dans le cas contraire, je ne vois ce que vous en feriez. Comme vous allez penser que nous faisons systématiquement du mauvais esprit face à vos questions, nous vous communiquons l'adresse de l'Institut scientifique d'URSS, qui a souhaité s'abonner (gratuitement bien sûr) à MICROS MSX au début de cette année (non, non ce n'est pas une blague ! c'est de l'espionnage au grand jour) et qui sera peut être heureux de vous répondre :
The Institute of Scientific Information, Baltiyskaya ul., 14, MOSCOW, A-219, USSR.



INCROYABLE, ... MAIS VRAI !

« Nos lecteurs et abonnés peuvent bénéficier maintenant de prix moins chers que ceux des « casseurs XYW », des clubs « Z et BEAU »... et le tout sans péage ! »



LISTE DES ARTICLES DISPONIBLES

REF.	TITRES	N.B	ABO	REF.	TITRES	N.B	ABO
C001	Antartic Adventure	180	139	C002	Athletic Land	190	149
C003	Boscognian *	249	199	C004	Butamaru	160	130
C005	Calcul	190	150	A006	Cat	495	415
C007	Circus Charlie	180	140	C008	Comic Bakery	150	125
C009	Dig Dug *	249	199	C010	Eddy 2	220	178
P011	Eddy 2 + Cat	690	575	C012	Eggerland	215	170
C013	Fruit Search	150	125	C014	Galaga *	249	199
C015	Heavy Boxing	160	130	C016	Hole in One	185	155
C017	Hole in One Pro	217	170	C018	Hyper Rally	220	190
A019	Hyper Shot	160	130	C020	Hyper Sport 1	160	130
C021	Hyper Sport 2	160	130	C022	Hyper Sport 3	220	178
P023	Hyper Sport 1 + 2 + Hyper Shot	399	330	P024	Track Field 1 + 2 + Hyper Shot	399	330
C025	Knightmare	215	160	C026	Mappy *	249	199
C027	Monkey Academy	160	130	C028	Mopiranger	180	140
C029	Mue	220	178	P030	Mue + Cat	690	575
C031	Mr Chin	150	125	C032	Pac-Man *	249	199
C033	Picture Puzzle	160	130	C034	Ping Pong	210	159
C035	Pippols	215	178	C036	Roller Ball	185	155
C037	Soccer	215	178	C038	Super Billard	160	130
C039	Super Cobra	150	125	C040	Tennis (Konami)	210	175
C041	Time Pilot	150	125	C042	Track Field 1	160	130
C043	Track Field 2	160	130	C044	Yie Ar Kung Fu 1	210	160
C045	Yie AR Kung Fu 2	210	160				
				POUR LA MUSIQUE			
C046	Music Composer YRM101 *	239	189	C047	Voicing Progr. YRM102 *	239	189
C048	Music Macro YRM104 *	239	189	PR49	Synthé Yamaha SKF01 *	850	650
PR50	Clavier Yamaha YK01 *	750	619	C051	Cartouche Carte Graph. *	250	199
A052	Cartouche + Lecteur de carte magnét. musicale *	350	299	PP53	Yamaha YIS 503 + Synthé + Clavier + Music Com. *	2450	1999
PR54	Micro Yamaha YIS 503 *	849	690				
				DIVERS			
PR55	Table traçante A3 *	7900	6900	A056	Souris	680	560

* Ces articles sont exclusivement en vente par correspondance exceptés ceux accompagnés d'un astérique dans le tableau qui sont aussi disponibles pour les Parisiens à la boutique **LUTEC, 58 rue de Rome dans le 8e arrondissement**, aux mêmes conditions.

CONDITIONS :

Pour bénéficier du tarif préférentiel de la colonne ABO, vous devez être abonné au magazine MICROS MSX ou aux Cassettes Listings (cochez la case correspondante dans le bon de commande). Idem pour les non abonnés qui doivent se référer à la colonne N.A pour leurs commandes.

Les règlements sont par chèque à la commande : aucun mandat ou contre-remboursement ne sont acceptés (ni les envois en recommandé).

Si un article est défectueux, il doit être retourné sous huit jours après réception de la marchandise accompagné du montant défini pour les frais de réexpéditions.

FRAIS D'EXPÉDITION :

A chaque article commandé, vous devez ajouter les frais d'expédition pour totaliser le montant de votre commande. Pour les calculer, il suffit de se servir des premières lettres de la référence de l'article, comme suit :

C : 15 F **A** : 25 F **P** : 25 F **PR** : 90 F **PP** : 150 F

Découpez ce coupon (photocopie ou copie manuscrite acceptées) et adressez-le à :

MIEVA PRESSE, VPC, 95 rue des Moines, 75017 PARIS

Je désire recevoir les articles suivants (inscrire uniquement les références) :

.... = ... F + port .... F
.... = ... F + port .... F
.... = ... F + port .... F
.... = ... F + port .... F
.... = ... F + port .... F

Total de ma commande : .... **FF**

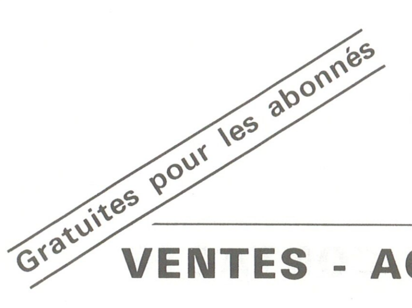
Je joins mon règlement par ☐ chèque bancaire ☐ chèque postal à l'ordre de MIEVA PRESSE

NOM ....
PRÉNOM.......................................
ADRESSE ....
Code Postal....................................
VILLE..

☐ Abonné ☐ Non Abonné

Date : 1986

Signature



PETITES ANNONCES



VENTES - ACHATS - ÉCHANGES - CLUBS - CONTACTS

CLASSÉES PAR DÉPARTEMENTS

AVIS :

Petites annonces, nouvelle formule, consultez les conditions d'insertion.
Lorsque vous souhaitez vendre (ou acheter) du matériel d'occasion, fixez vos prix selon la cote occasion parue dans le N° 5 de MICROS MSX. Il est inutile de proposer des ordinateurs au double de leur valeur, vous les conserverez définitivement dans un placard. Il est également inutile d'augmenter votre prix si vous accompagnez la console de plusieurs dizaines de softs piratés. Les copies piratées n'ont aucune valeur, même au poids. Vous pouvez tout juste essayer de récupérer le coût des cassettes ou des disquettes qui les contiennent et les frais de photocopie des modes d'emploi.
Abstenez-vous d'encombrer nos colonnes avec des ventes d'ordinateurs qui n'intéressent plus personne comme par exemple le YENO SC 3000, le PHILIPS VG 5000 ou des consoles MATTEL, VIDÉOPAC et bananes & co. Il n'y a plus de soft pour ces produits, personne ne peut rien en faire, faites plutôt une bonne action en les donnant à des clubs ou à des amis.

03 - Vends : La geste d'Artillac (250 F), Lire vite et bien + Ortocrack (350 F), Pyroman + Hercule (260 F), Buzz off (90 F). Auroux C., 81, avenue Albert-Thomas, 03100 MONTLUÇON.

06 - SOS MSX2 SONY cherche pour ES, nombreux programmes en deux parties 32 Ko relogeur. Merci d'avance. Daniel Spagnolini, 12, boulevard Pasteur à NICE (06). Tél. 93 92 32 48.

10 - Vends MSX SONY HB 75F + Lecteur de disquette HBD 50. Matériel neuf (fév. 86), jamais servi, encore sous emballage : 3 000 F. M. Guillot, CHE de Faverolles, 10100 CRANCEY, Tél. (16) 25 24 16 71.

13 - Vends CANON V20 MSX bon état, très peu servi avec câbles et moniteur N/B, magnéto, livres, revues et 5 logiciels, le tout pour 2 500 F. Contacter Marc Bellity au 91 78 91 01.

25 - Vends synthé YAMAHA SFG01 + logiciels FM Composer + banque de sons + interface pour 1 500 F. Tél. 81 81 32 71.

29 - Cherche correspondants(es) MSX échanges trucs et astuces. Pascal Cadiou, Leuzeuliat, 29216 PLOUGONVEN. Tél. 98 78 15 85 le week-end.

31 - Recherche correspondants région toulousaine pour échange divers, trucs, jeux, etc. Tél. M. Mongin René au 61 41 35 22, après 18 h.

33 - Vends 48 sons pour CX5M ou YIS YAMAHA, haute qualité musicale pour 280 F. K7 démo 25 F. Liste contre env. timbres. Contacter A. Cassagnau, BP 64, 33036 BORDEAUX Cedex.

34 - Désire créer un club MSX pour MONTPELLIER et ses environs pour échange trucs, logiciels et divers... Contacter Thierry Schwyter, 23, avenue Pasteur, 34470 PEROLS.

34 - Possédant un CANON V20 MSX recherche offres ou autres. Contacter M. Gaillet, 31, rue des Tulipes, 34300 ADGE.

37 - Cherche possesseurs MSX pour échange de programmes, en possède plus de 150. Contacter Stéphane Le Coq, 16, rue Fromont, 37000 Tours. Tél. 47 37 50 99 après 18 h 45.

37 - Cherche Drive SONY ou **CANON** et échange nombreux programmes. Cherche utilisateur d'une Sony PRNC-41. Olivier Flechon, 19, rue Lavoisier, 37000 TOURS.

54 - Vends YENO MSX DPC 64 + manuel d'utilisation + 90 jeux et utilitaires + magnéto + joystick + 10 K7 de jeux pour 2 500 F. Frédéric Dormann, 7, rue du Ruisseau-Norroy, 54700 PONT-A-MOUSSON. Tél. 83 81 30 47.

59 - Vends 2 MSX YC 64 Ko + moniteur couleur Euréka + Drive 3''1/2 Philips + MSX DOS + Magnéto, livres, cordons, 40 logiciels sur disk + 60 sur cassette, le tout à 6 000 F à débattre. Cherche possesseurs de programmes sur 3''1/2. Wojcik Dominique, 17, rue de Mme-Marchand, 59147 GONDECOURT.

59 - Il me reste... Hyper-Rally, et 7 autres modules, ainsi que 7 cassettes, le tout à 1 500 F. Tél. à Bernard Debove au 20 39 93 51.

59 - Vends Sanyo PHC 28S + magnéto + K7 de jeux + manette Hyper Olympic + jeux Hyper Olympic + cordon péritel pour 2 500 F. Claude Jacquart, 7, rue de Lille, 59610 FOURMIES. Tél. 27 60 71 50.

59 - Vends ou échange logiciels MSX (env. 60), achète ou échange trackball. François Sailly, 16, rue Clarisse, 59320 HAUBOURDIN. Tél. 20 07 25 42 (après 19 h).

59 - Vends 11 modules à prix divers ou les 11 à 1 400 F. 8 cassettes à prix divers ou les 8 à 450 F... à débattre. Tél. 20 39 93 51.

59 - Vous êtes intéressés par les ordinateurs MSX, vous aimeriez rencontrer d'autres utilisateurs MSX, poser des questions à des spécialistes, être au courant des nouveautés, échanger des programmes, etc... et vous habitez la région de Lille, alors n'hésitez pas à venir nous voir au Point de Rencontre MSX, situé dans le magasin Boulanger de Lille, 253, rue Gambetta. Ouvert à toutes et à tous, ce point de rencontre ne dépend d'aucun Club et ne réclame aucune cotisation.

59 - Cherche correspondants MSX pour échanges programmes, trucs et astuces. Tél. au 28 65 52 05.

60 - Vends CANON V20 MSX + joystick + péritel + livres + 10 logiciels pour 1 500 F + moniteur couleur Océanic 2 000 F. Contacter M. Dessin, 9, rue Dupré, 60300 SENLIS. Tél. 44 53 60 71.

62 - Vends Périphériques musicaux Yamaha : Synthé SKF 01, clavier YK 01, cart., Playcard UPA01, lecteur de cartes CR01, (achat 8/85) vendu 2 000 F. Tél. après 18 h au 21 93 91 53.

62 - Vends jeux (cart. + K7), ex : Eddy 2, Mandragore, Boulder Dash, etc... Gillot Laurent, 239, rue Verlain Coulogne, 62100 Calais. Tél. 21 36 04 86.

64 - Vends Circus Charlie + Mandragore : 150 F ou échange les 2 contre Athletic Land ou Antartic Adventure. Philippe Semenowicz, 64400 OLORON. Tél. 59 39 13 56.

67 - Vends Canon MSX pour 1 000 F + lecteur disquette Sony + 10 dist. pour 2 700 F + moniteur vert 800 F + lecteur de K7 300 F + 3 K7 et 2 cartouches + 70 programmes pour 800 F ou le tout 5 000 F. Tél. 88 86 75 82 après 19 h.

67 - Vends SONY HB 501 F MSX, + joystick + 1 jeu + initiation au BASIC pour 1 900 F. Marc JOST, 13, rue Neuve, 67700 SAVERNE. Tél. 88 91 88 18.

69 - Enfin création club MSX dans la région lyonnaise. Je compte sur vos appels au 74 63 02 33, D. Perrin.

69 - Vends Logiciels MSX état neuf : Mandragore (120 F), Pitfall II (60 F), et Track and Field I (120 F). Tél. au 78 25 64 44.

72 - Cherche lecteur de disquettes ou quick disk compatible MSX et cherche Canon XO7. Pascal Rabouel, 12, rue des Lilas, 72160 LA CHAPELLE ST-REMY. Tél. 43 93 46 14.

72 - Urgent vends Yashica MSX ss garantie + 25 jeux sur K7, le tout pour 1 500 F. Tél. 43 45 72 43 (le week-end vers 20 h).

74 - Urgent vends YENO SC 3000 non MSX 48 Ko + magnéto K7 + 2 cart. de jeux + programmes + livre, valeur 3 250 F. Vendu 1 500 F. Tél. 50 71 86 30.

75 - Vends pour MSX 20 jeux (les meilleurs) + 30 copies pirates, le tout pour 500 F. Tél. au 43 07 51 86 après 19 h. Demandez Lionel. **Avertissement du journal :** la vente de copies est complètement illégale et comme nous l'avons déjà signalé, une copie pirate n'a aucune valeur marchande : 00,00 F. !

75 - Vends Apple II Plus très bon état avec carte « chat mauve » + lecteur de disquettes + cable péritel + 2 joysticks + 40 programmes + 9 bouquins + 1 carambar, le tout pour 6 000 F. Contacter Olivier Knight. Tél. 46 02 20 09.

75 - Vends SPECTRAVIDEO MSX + **Lecteur K7** + monit. + K7 jeux + doc + Livres, état neuf : 1 000 F. Tél. 45 88 93 43.

75 - Vends CANON MSX, moniteur monochrome, magnéto, joysticks, 25 jeux, divers livres, le tout en très bon état et prix intéressant. Tél. 43 71 74 59 le soir.

75 - Vends jeux MSX sur K7 à 50 et 80 F. Tél. 42 45 51 90 après 18 h.

75 - Vends cartouches 100 F chacune et cherche possesseurs de quick disk. Tél. au 43 68 76 91.

75 - Vends CX5M MSX YAMAHA sous garantie pour 4 000 F. Tél. 42 45 23 61.

75 - Vends CX5M MSX YAMAHA + YK20 + moniteur + magnéto pour 5 000 F, 3 YRM pour 350 F pièce, Boss DD2 pour 1 200 F et chorus pour 600 F. Tél. 43 25 96 49.

75 - Cours informatique music (CX5M, DXRX) par ingénieur. Tél. 46 34 27 38.

75 - Cours et stages pour tous au centre musical informatique. FM échantillonnage, MIDI, CX5M, Apple II, etc... Renseignements au 30, rue de Charonne, 75011 PARIS. Tél. 43 38 16 17.



PETITES ANNONCES

VENTES - ACHATS - ÉCHANGES - CLUBS - CONTACTS

CLASSÉES PAR DÉPARTEMENTS

75 - Réparation de vos ordinateurs YAMAHA rapide (toutes pièces détachées) à LUTEC, 58, rue de Rome, 75008 PARIS. Tél. 45 22 92 90, métro Europe.

75 - Vends Logiciels MSX... liste sur demande à Philippe. Tél. 45 42 81 90 vers 17 h.

75 - Vends XEROX 820 II 16/8 disque dur Compat IBM fonct. CP/M et MS/DOS + coffret vers. française. Tél. 42 62 06 63, le soir, prix 12 000 F.

80 - Cherche contacts MSX, achète programmes K7 et cartouches, livres, etc... (contacts si possible dans la Somme). M. Wibart, 22, rue des rapporteurs, 80100 ABBEVILLE. Tél. 22 31 28 39.

83 - Vends MSX Sanyo PHC 28S + extension mémoire 64 K + magnéto + 50 jeux sur cassette + cables + joysticks + 5 livres + revues, le tout pour 2 500 F. Tél. 94 94 29 08.

83 - Club Logigames cherchons contacts MSX. Possédons drives + 200 programmes piratés. Contacter Jean-Marc au 94 95 63 30.

91 - Vends CX5M + YK10 et YRM101 pour 3 800 F. Logiciels tennis (K) + Boogie (K) + MX Calc & MX Graph (c) + livres Assembleur, le tout 200 F. Donne K7 jeux. Tél. 60 15 64 53. (Gé).

91 - Vends syst. MSX complet : CANON V20 + Drive 720 K + imprim. matric. + lecteur K7 + joy + livres + logic. (50 jeux, langag., text....), valeur 28 000 cédé 12 000 F. Tél. (1) 69 07 55 71.

91 - Vends Vidéopac Philips C52 état neuf + cartouches de jeux n° 16, 11, 42, 41, 32, 38, le tout pour 850 F. Tél. 64 57 17 56.

91 - Achète lecteur de disquette si possible aux env. de 1 000 F. Vends ZX 81 + clavier mécanique + cordons + 2 logiciels. Tél. 69 42 38 11, demander Jérome.

92 - Vends VG 5000 Philips non MSX + man. jeux + 8 jeux + 4 livres. Prix à débattre. Tél. 47 85 10 16 après 20 h 30, demander Philippe.

92 - Vends CANON V20 MSX encore sous garantie pour 900 F, à débattre. Tél. le Week-End au 46 21 66 70.

92 - Vends Crayon optique MSX neuf (jamais servi, sacrifié cause double emploi) à 500 F + Casio PB 700 pour 500 F. Tél. au 47 95 08 22 le soir et demander Éric.

93 - Vends SONY HB501 F de janvier 86 (cause double emploi) + 4 cassettes de jeu + Doc, prix : 1 400 F. Contacter Laurent Lechauve, 134, Route de Villemomble, 93140 BONDY.

93 - Cherche trucs pour utiliser tabl. graph. à partir du BASIC sur SV 318. M. Jégou, 13, allée du Dr Ménard, 93190 LIVRY GARGAN.

93 - Vends Yeno SC 3000 48 K non MSX + manuel de Basic + 10 cartouches de jeu : 2 200 F et Vectrex + 2 cartouches de jeu pour 500 F. Tél. 48 40 03 46.

93 - Vends Yamaha CX 5M + logiciels de composition musicale + moniteur monoch. + 1 assembleur + livres et revues, valeur 5 500 F - vendu 4 400 F. Tél. 43 51 25 48 après 18 h.

94 - ACHETE MT BASE de Micro technology. Vends Eddy 2, antartic adventure, Pitfall2, et autres logiciels utilitaires. Tél. Mazzoni le soir au 43 39 28 64.

94 - Vends impr. GP700 graphique couleur (+ I.S.) pour 4 500 F, moniteur couleur Taxan 2 500 F. M. Châtellier. Tél bur. 43 21 43 14 et dom. 46 63 79 39, 8, rue de Calmus, 94250 GENTILLY.

94 - Cherche contacts pour échanger jeux sur MSX dans le Val-de-Marne. Tél. à Mathieu au 42 83 74 28 ou écrivez 58, rue Baratte Cholet, 94100 SAINT-MAUR-DES-FOSSÉS.

94 - Vends YAMAHA 32 K + Synthé + Clavier + Logiciels musicaux et jeux + livres pour 3 600 F. Tél. au (1) 45 97 83 64 et demander François.

SUISSE - Club MSX unique en Suisse ouvert à tous et à toutes. Échanges de trucs et astuces, grande biblio... Écrivez à Marek Mogilewicz, Chemin des Allinges 8, 1006 LAUSANNE en SUISSE.

AFRIQUE - Recherche MSXiens de tous les pays pour créer un club international. Pour tous renseignements, écrire à Thomas Baston, BP 124, Libreville, GABON.

Envoyez vos petites annonces à :
MIEVA PRESSE, MICROS MSX-Annonces,
95, rue des Moines, 75017 PARIS

CONDITIONS D'INSERTION DES PETITES ANNONCES :

1 - **Rédigez votre annonce** à l'aide de la grille présente à la fin de cette rubrique. Vous pouvez soit la découper, soit la photocopier pour ne pas mutiler votre exemplaire. Inscrivez les deux premiers chiffres de votre département dans les cases « DEPT », la date d'achat des produits que vous souhaitez vendre, vos nom, adresse et téléphone (à votre choix si vous souhaitez conserver l'anonymat), cochez les cases correspondantes et écrivez très lisiblement sans dépasser les 120 caractères et espaces réservés.

2 - **MICROS MSX** se réserve le droit de censurer ou modifier toute annonce qu'il ne jugerait pas conforme (vente ou échange de logiciels piratés par exemple).

3 - **Les annonces passent dans leur ordre d'arrivée.**

4 - **Sont gratuites :** tout type d'annonce pour les abonnés et les lecteurs étrangers (Belgique, Suisse, Luxembourg, etc...). Les créations de club, les scores, les demandes de solution, les recherches et propositions d'emploi.

Sont payantes par 6 timbres à 2,20 F : tout autre type d'annonce (achats, ventes, rencontres, recherches, échanges, services, annonces commerciales, etc...).

DEPT. ☐☐ **MA PETITE ANNONCE**

NOM .... PRÉNOM ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

PAYS .... TÉLÉPHONE ....

☐ VENTE date d'achat ☐☐☐☐
☐ ACHAT ☐ ÉCHANGE ☐ CLUB ☐ OFFRE EMPLOI
☐ COURS ☐ ANNONCE COMMERCIALE ☐ CONTACT ☐ RECHERCHE EMPLOI
☐ DIVERS

☐ ABONNÉ OU LECTEUR ÉTRANGER ET ANNONCE GRATUITE
☐ NON ABONNÉ, JE JOINS 6 TIMBRES A 2,20 F.



Turbo Pascal sur votre MSX

Facile à utiliser, rapide – et un prix sympathique :
Turbo Pascal est l'outil de programmation nouvelle génération qui vous donne accès aux applications de haut niveau.

Plus qu'un langage

Turbo Pascal est un environnement complet de programmation qui intègre un éditeur plein écran, un compilateur et un debuggeur en un seul programme. Sa rapidité vient de la compilation en mémoire. De plus, le compilateur retrouve automatiquement l'emplacement d'une erreur dans le code source ce qui facilite et accélère la mise au point de vos programmes. Les principes de la programmation structurée en font un outil très pédagogique – une fois initié au Turbo Pascal vous serez bien armé pour vous attaquer à des développements même complexes. Il a d'ailleurs été sélectionné dans le plan "Informatique Pour Tous" pour l'enseignement du Pascal. Turbo Pascal, conçu par le célèbre Philippe Kahn, s'est imposé comme standard dans le monde entier. Plus de 500.000 utilisateurs – des passionnés de la micro comme des professionnels – en sont enthousiastes !

Turbo Pascal est maintenant disponible pour MSX avec lecteur de disque, ainsi que deux Toolbox (les "boîtes à outils" de Borland) pour MSX 2 :

Turbo Tutor

Prenez de bonnes habitudes dès le départ ! Cette méthode d'auto-formation, accessible à tout le monde, vous initie aux bons usages de la programmation en Turbo Pascal progressivement et tout en douceur. Ça se corse un peu au fur et à mesure, et même les programmeurs confirmés y trouveront quelques astuces bien pratiques pour leurs propres développements. (Un manuel + une disquette d'exemples).

Turbo Database

Dans cette collection de routines de programmation, vous trouverez tout ce qu'il vous faut pour construire votre propre base de données : la gestion de fichiers ISAM (par la méthode des arbres B+) contient les procédures pour la création, l'ouverture et la fermeture des fichiers de données, l'accès rapide même à l'intérieur d'une quantité de fichiers importante, l'ajout ou l'effacement d'un enregistrement, la recherche par clefs, etc. Une routine générale de tri et un module d'installation pour les programmes écrits en Turbo Pascal complètent ce Toolbox. Les routines sont en code source sur la disquette et vous pouvez les intégrer telles quelles dans vos programmes ou les modifier (pour compiler, il vous faut évidemment Turbo Pascal). Turbo Database contient en outre le code source d'une petite base de données complète.

La réaction de la presse

"Il y a au moins trois bonnes raisons de parler de Turbo Pascal. La première est liée à l'importance pédagogique et industrielle du langage Pascal et de ses dérivés, la deuxième c'est la commercialisation d'un système Pascal complet hautes performances pour 625 F, et enfin la troisième raison tient au succès d'un produit qu'un Français (Philippe Kahn) a créé dans la société Borland qu'il préside... en Californie."

Lionel SIMON, Micro 7.

"...ceux qui souhaitent apprendre ce langage, et donc l'utiliser pour l'initiation, seront séduits par le côté interactif du produit qui le rapproche ainsi des interpréteurs..."

Philippe BREIL, ORDI Magazine.

"Le Turbo – comme son nom l'indique – est ultra-rapide, avec de nouvelles fonctions, une plus grande souplesse, qui en fait le favori des programmeurs, amateurs et professionnels, pour des applications courantes et même de haut niveau. Voici enfin son excellent manuel bien traduit en français. De quoi former toute une génération de "nouveaux programmeurs".

Daniel GARRIC, Le Point.

CONCEPTION "SCENARISTES ASSOCIES"

BON DE COMMANDE

Règlement joint ☐
Carte Bleue (date d'exp.) ____/____
|____| |____| |____| |____|

Contre-Remboursement (France uniquement) + 25 F ☐

Pour tout renseignement et une documentation gratuite :

BORLAND FRACIEL
Logiciel n'est-ce pas ?

Nom ______________________ Prénom ______________
Adresse ______________________________________
______________________________ Tél. ______________

pour MSX1 (avec lecteur de disque)

☐ **TURBO Pascal 3,0 :** 625 F HT (741,25 TTC)

pour MSX 2 (avec lecteur de disque)

☐ **TURBO Pascal 3,0 :** 625 F HT (741,25 TTC)
☐ **TURBO Tutor :** 350 F HT (415,10 TTC)
☐ **TURBO Database :** 625 F HT (741,25 TTC)

PORT 15 F TTC PAR PRODUIT

78, rue de Turbigo 75003 PARIS - **Tél. : 1/42.72.25.19 - Télex : 216 120**

GRAPHPRESS - R.C. PARIS 88 B 2595

MMSX


SPECTRAVIDEO SV738
X'press
Le PREMIER ordinateur MSX avec des périphériques intégrés.
Le SV 738 X' PRESS est un très puissant ordinateur, le plus proche des spécifications MSX, fonctionnant en plus sous DOS CP/M et MSX DOS, au choix en 40 ou **80 colonnes** (carte 80 colonnes intégrée 16 couleurs).
Il comporte l'interface RS 232C pour télétransmission, l'interface imprimante au standard CENTRONICS et un lecteur de disk 3" 1/2 — 360 K — incorporé fonctionnant sous 3 DOS : **DISK BASIC, MSX DOS et CP/M.** Un lecteur de disque 3" 1/2 supplémentaire peut être connecté ainsi que toutes les autres extensions MSX.
Le SV 738 X'PRESS peut donc être considéré comme un merveilleux ordinateur professionnel portable ou de bureau, ainsi qu'un familial évolué.
ELECTRONICS NEDERLAND BV
Tijnmuiden 15/17/19
1046 AK AMSTERDAM
AUDIOSONIC FRANCE
103/115, rue Ch. Michels
BP 99
93203 ST-DENIS CEDEX 1
ELECTRONICS BELGIUM NV
Brixtonlaan 1H
1930 ZAVENTEM
MSX
SVI
80 kolommen
Centronics interface
RS 232C interface
2e Disk-drive (3½")
Ingebouwde disk-drive 3½"
X'press
SVI
MSX DOS AND MSX DISK BASIC
CP/M 2.2